12-97 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

4 398039 607007 12

DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,-
B 12144 E

PC PLAYER

IM HEFT: POSTER!
Wing Commander Prophecy
AH-64D Longbow 2

Vom Kultfilm zum Kultspiel

BLADE RUNNER

Exklusiv-Test

Heidenspaß mit Grand Theft Auto

Action & Abenteuer

G-Police & Subculture
Floyd & Riven

Ein Fest für Strategen

Age of Empires
Panzer General 3D
East Front & Myth

Blade Runner

- Erste Tips: Shadows of the Empire
- Wer ist Erster? Joypads im Vergleich
- Erstschlag: Armored Fist
- Erste Hilfe: Test, Tips und Video zu Jedi Knight

NICHT WUNDERN, NUR STAUNEN!

Etwas ist anders. Das haben Sie genau gespürt. Und Sie haben Recht: Die PC Player hat sich verändert. Neulich die Total-Annihilation-Beilage zum Herausnehmen, diesmal ein abtrennbares Starfleet-Academy-Booklet auf dem Titel, in der nächsten Ausgabe wieder ein Supplement. Auf diese Weise bieten wir Ihnen Zusatzinfos zu attraktiven Spiele-Neuerscheinungen, die wir sonst im Heft nicht hätten unterbringen können. Obwohl wir eine Menge Platz haben, den wir aber dringend für die vielen Testberichte, News und Rubriken benötigen.

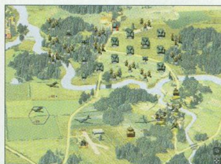
Spätestens mit dieser Ausgabe fällt Ihnen sicher auf, daß die PC Player dicker geworden ist. So dick, daß wir aus technischen Gründen die gewohnte Klammerbindung nicht mehr realisieren konnten. Bei den über 300 Seiten, die Sie gerade in Händen halten, haben wir deshalb auf eine Klebebindung (das sogenannte Lumbeckverfahren) umgestellt. Dies wird sicher auch für die nächste Ausgabe nötig sein, denn da steuern wir auf unser fünfjähriges Heftjubiläum zu: Mehr Tests, mehr Stories, mehr Neuigkeiten und ein paar Geschenke warten auf Sie – schließlich droht wieder Weihnachten.

Neben diesen äußerlichen Veränderungen gibt es natürlich auch redaktionsinterne Neuigkeiten: Martin Schnelle gehört ab dieser Ausgabe zum Redaktionsteam. Bevor Sie fragen: Ja, er ist verwandt mit Michael »mic« Schnelle (sein Bruder, um genau zu sein) und ja, er interessiert sich ebenso für alles was fliegt, taucht und kettenrasselt, sprich für alle Flug-, U-Boot- und Panzersimulationen. Obendrein übernimmt er den News-Teil der PC Player. Weitere personelle Änderungen bahnen sich an: Zur Jubiläumsausgabe treten gleich drei neue Kollegen ihren Dienst an. Einer davon wird Ihnen verdächtig bekannt vorkommen. Mehr dazu verrät unsere Vorschau. Nun aber ran ans Lesen, sonst schaffen Sie Ihr Pensum bis zur nächsten dicken Ausgabe nicht. Viel Spaß dabei wünscht Ihnen

Ihr PC-Player-Team







GOLD PLAYER

Panzer General 3D setzt Sie wieder auf den Feldherrenstuhl. Was es mit der Dreidimensionalität bei diesem nach wie vor rundenbasierten Strategiespiel auf sich hat, erfahren Sie in der Einsatzbesprechung ab Seite **106**



Armored Fist 2 lädt Sie ein, nach Herzenslust mit dem Panzer über Stock und Stein zu brettern. Auf wen Sie dabei ballern sollen, weiß der Testbericht auf Seite **138**

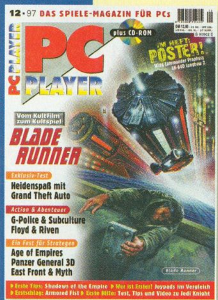


Blade Runner von Ridley Scott wurde in den letzten 15 Jahren zum Kult. Ebenso aufwendig und atmosphärisch gelungen soll das gleichnamige PC-Spiel aus dem Hause Westwood werden. Ausführliche Eindrücke vom fast fertigen Action-Adventure ab Seite **22**

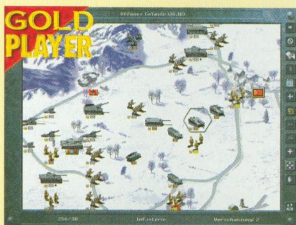
System Shock CD von Origin staubte in PC Player 2/95 für die coolen Soundeffekte und die im Vergleich zur Diskettenversion stark verbesserte Grafik satte 91 Prozent ab. Das Actionspektakel hat bis heute wenig von seiner Attraktivität eingebüßt. Deshalb exklusiv für Sie: Die 300 MByte starke Vollversion inklusive ausdruckfähigem Handbuch auf unserer Cover-CD der Plus-Ausgabe.



INHALT



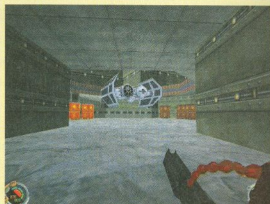




»Panzer General 3D« spielt sich in altbewährter Rundenform mit noch stärkerer KI und neuen taktischen Elementen.

106

Der Myst-Nachfolger »Riven« entführt Sie einmal mehr in fremdartige Inselwelten. **100**



Star-Wars-Atmosphäre in »Jedi Knight«: Kyle auf der Suche nach seiner Vergangenheit.

92







Welcher der 13 Aktiv-Lautsprecher bringt den Sound so gut rüber, daß einem die Nackenhaare zu Berge stehen?

248

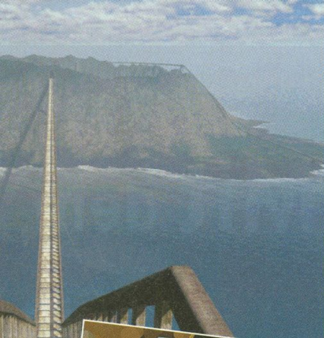


Das handliche »Starfleet Academy«-Booklet auf der Titelseite hilft Ihnen, Captain Kirks Nachfolge anzutreten.



»Blade Runner« goes PC! Der Kultfilm dient als Vorlage für ein vielversprechendes Action-Adventure.

22





Mit aufpolierter Grafik und umfangreichem Editor lädt »Worms 2« zu neuen Aktivitäten ein.

154



Lara Croft is back: Helfen Sie ihr in »Tomb Raider 2«, den Dolch von Xian in der Großen Mauer zu finden.

172

Aktuell

Vor Ort

Preview

Specials

Spiele-Tests

Software

Hardware

Tips & Tricks

Rubriken

Mit dem

ist



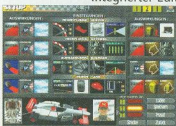
Multiplayermodus für bis zu 4 Spieler
Automatikfunktionen mit diversen Schwierigkeitsstufen



Online Hilfe und Hintergrundinformationen
Realitätsnahe 3D Darstellung des Rennens



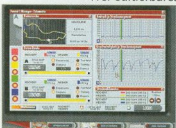
Detaillierte Streckenvorstellungen (Sprachausgabe)
Integrierter Editor



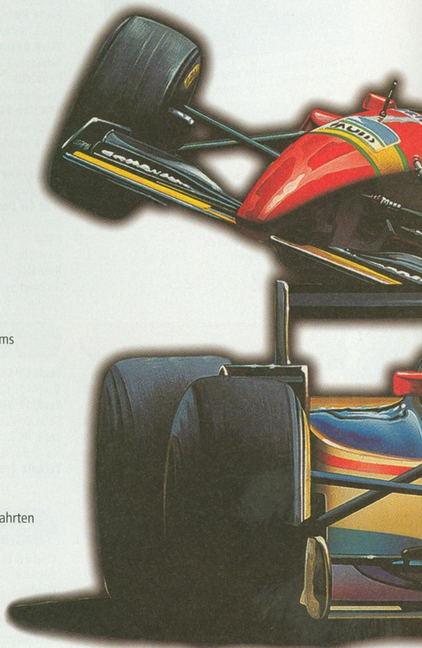
Individueller Ausbau eines eigenen Entwicklungszentrums
Übersichtliches Setup mit Auswirkungsanzeige



Reglementänderungen mit Kontrollen
Frei editierbares Wagendesign, Optimierung durch Testfahrten



Sponsoring und Merchandising
Telemetrieaufzeichnungen inklusive Zwischenzeiten





CD-INHALT

12/97 PC PLAYER plus CD-ROM
Vollversion: SYSTEM SHOCK CD
Spielbare Demos von AGE OF EMPIRES, GRAND THEFT AUTO, JEDI KNIGHT, KKND EXTREME, MAGE SLAYER, OVERBOARD, TUROK, VIRTUA FIGHTER 2
Videos: MULTIMEDIA LESERBRIEFE, TESTPLAYER: JEDI KNIGHT
Online-Software: AOL, COMPUSERVE, METRONET & T-ONLINE
Zum Start Go eintippen

Science-fiction-Fans aufgepaßt: Diese CD enthält das Kultspiel System Shock, und zwar in der aufgebohrten CD-ROM-Variante, die ausgiebige Sprach-Samples bietet. Das Spiel läuft unter MS-DOS und benötigt 530 KByte freien Speicher. Wie Sie diesen erhalten, lesen Sie in der Informations-Datei der CD sowie in dem Technik-Treff dieser Ausgabe.

SO BENUTZEN SIE DIE CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von DOS aus auf das Laufwerk der CD, und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.
Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 rufen Sie am einfachsten mit unserem »PC Player AutoRunner« auf. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 startet es normalerweise von selbst, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen.
Über dasselbe Menü kommen Sie auch in unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Infos finden Sie, wenn Sie im PC Player AutoRunner auf die Taste »Informationen« klicken.
Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
Sie können sich auch per Post oder Fax direkt an den Verlag wenden.

Was dem Jedi sein Lichtschwert ist dem 3D-Action-Fan sein Jedi Knight. Die Demo finden Sie auf dieser CD, wobei sie am coolsten mit einer 3Dfx-Karte aussieht.

SCHOCK FÜR DEN CD-MANN

Eigentlich war schon eine ganze Weile klar, daß wie in dieser Ausgabe die Vollversion von System-Shock auf der CD haben würden. Der Verfasser dieser Zeilen hatte das Original sicherheitshalber zu Hause in seinem Schrank stehen, so daß auch die Beschaffung der Daten sichergestellt war. Alles war also friedlich, seelenruhig testete ich Demos, schaufelte sie auf die CD und erfreute mich meines Redakteurs-Daseins.
Bis mir kurz vor der CD-Fertigstellung Ralf freudestrahlend die Botschaft überbrachte, daß wir die CD-Variante von System Shock bekommen. Panik! Diese Version glänzt gegenüber der Standardversion zwar mit Sprach-Samples, ist dafür aber auch 300 MByte groß (zum auf der Zunge zergehen lassen: dreihundert Megabyte!). Da einer normalen CD ungefähr ab 650 MByte die Luft ausgeht, ein DVD-Laufwerk noch nicht unbedingt bei jedem im PC steckt und eine zweite CD produktionstechnisch nicht in sekundenschnelle geschnitzt ist, konnte ich also nur die Daten auf der CD reduzieren. Diesen Monat blieb deshalb unser DatenPlayer auf der Strecke. Leider! Ab der nächsten Ausgabe ist er aber wieder drauf.

Ihr Henrik Fisch

Vollversion

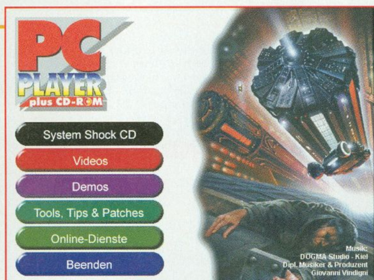
System Shock CD (MS-DOS; 17 MByte)	\ORIGIN.BAT
Handbücher	\BONUS\HANDBUCH\HANDBUCH.PDF
	\BONUS\HANDBUCH\REF.PDF

Spielbare Demos

Age of Empires (Windows 95; 47 MByte)	\DEMOS\AGEOFEMP\MSAOE.EXE
Grand Theft Auto (MS-DOS; 24 MByte)	\DEMOS\GTA\GO.BAT
Jedi Knight (Windows 95; 38 MByte)	\DEMOS\JEDI\JEDIDEMO.EXE
KKND Extreme (Windows 95; 15 MByte)	\DEMOS\KKND_EXT\KKND_XT.EXE
Mage Slayer (Windows 95)	\DEMOS\MAGESLAY\MAGESLAY.EXE
Overboard! (Windows 95)	\DEMOS\OVERBORD\OB.EXE
Turok (Windows 95; 11 MByte)	\DEMOS\TUROK\TUROK3DFX.EXE
Virtua Fighter 2 (Windows 95; 45 MByte)	\DEMOS\VF2\VF2_DEMO.EXE

Weitere Programme

DirectX 3.0a (Ältere Version von DirectX)	\PCPLAYER\DIRECTX\DXSETUP.EXE
DirectX 5.0 (Neueste Version von DirectX)	\PCPLAYER\DIRECTX.50\DX5GER.EXE
Video für Windows (Aktuelle Videotreiber)	\PCPLAYER\WINVIDEO\INSTALL.EXE



Mit unserem Windows-Menü-System installieren Sie die Demos dieser CD. Wenn Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet Ihr Computer das Menü meistens von selbst. Ansonsten führen Sie das Programm AUTORUN.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.



Es gibt angeblich Leute, denen Echtzeit-Strategiespiele schon zu den Ohren rauskommen. Auch wenn Sie dazu gehören, sollten Sie einen Blick auf Age of Empires werfen.



Virtua Fighter 2 sorgte schon in der Spielhalle für Aufsehen. In der Demo für Windows 95 spielen Sie einen Kampf mit zwei vorgegebenen Gegnern.

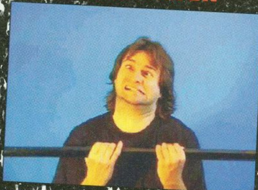
Videos

Multimedia Leserbriefe (5:13) \MAGAZIN\PAGE0110\MMLB1097.AVI
TestPlayer: Jedi Knight (3:37) \MAGAZIN\PAGE0111\JK.AVI

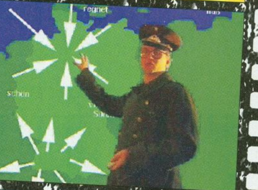
Programme

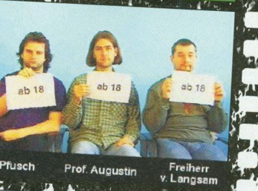
Adobe Acrobat Reader
(Für Windows 3.1 und Windows 95) \PROGRAMM\ACROBAT
CBench (3D-Benchmark für MS-DOS) \PROGRAMM\CBENCH
CDT 1.15 (CD-ROM-Tool) \PROGRAMM\CDTOOLS
DCC 4.1 (PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms) \PROGRAMM\DCC41PCP
Display Doctor 5.3a (Neueste Version des alten UniVBE) \PROGRAMM\SDD53A
Game Wizard 3.0 (Spiele-Utility) \PROGRAMM\GAMEWIZ
GLide-Treiber 2.3 (3Dfx-Treiber für verschiedene Spiele) \PROGRAMM\3DFX
Paint Shop Pro 4.12
(Shareware-Version des Malprogramms) \PROGRAMM\PSP412
PC Player Direct3D-Benchmark (v 2.03 für Windows 95) \PROGRAMM\PCP3D
PC Player 3D-Benchmark (Für MS-DOS) \PROGRAMM\PCPBENCH
PCXDUMP 9.31 (Neue Version des Screen-Grabbers) \PROGRAMM\PCXDUMP
PICEM 3.2 (Bildbetrachter) \PROGRAMM\PICEM
VGA-Benchmarks (Verschiedene Grafik-Benchmarks) \PROGRAMM\VGABENCH

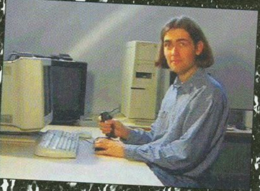
DIESEN MONAT IN DEN MULTIMEDIA-LESERBRIEFEN



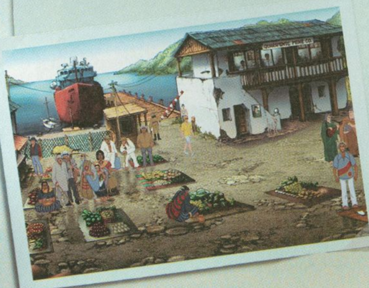


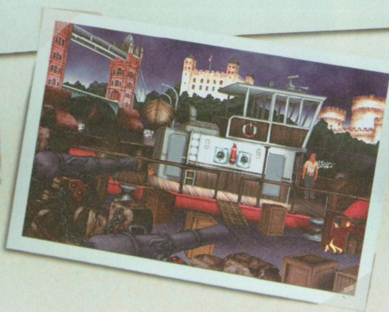






Das berühmteste Volksfest der Welt geht auch an der Redaktion nicht spurlos vorbei. Diesmal moderierten wir die Multimedia-Leserbriefe direkt vom Oktoberfest. Was uns dort passierte und was sonst noch in der Redaktion vor sich ging, sehen Sie im Video dieser Ausgabe.





ES IST NOCH NICHT VORBEI!



---www.vid.de/Baphomet2---PC CD-ROM---Komplett in deutsch---Paralax-Scrolling---
---High Resolution---Verschiedene Kameraperspektiven---

WarBreeds: Work in progress

Die Früchte des Krieges

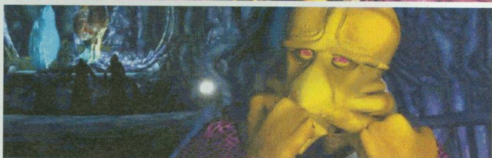
Echtzeit-Strategiespiele sind in – auch »WarBreeds«, Red Orbs erste Eigenentwicklung, gehört zu diesem Genre, läßt sich aber nur schwer mit herkömmlichen Titeln vergleichen. Produzent Alan Wassermann verrät Ihnen, warum.

Seit 1995 arbeitet ein Team bei Brøderbunds Spielelabel Red Orb an »WarBreeds« (siehe auch PC Player 7/97). Das Echtzeit-Strategiespiel ist kein weiterer »Command & Conquer«-Klon, sondern will der Schar von Konkurrenten mit neuen Ideen die Stirn bieten. Exklusiv in PC Player plaudert Co-Designer und Produzent Alan Wasserman aus dem Nähkästchen eines Spieledesigners.

Das Team

Die Idee zu WarBreeds hatte Paul Tozour, der einen Abschluß in Informatik und Englisch an der renommierten Georgetown-Uni in Washington, D.C. besitzt. Dort verbrachte er fast noch mehr Zeit mit dem Schreiben und Inszenieren eigener Theaterstücke, bis ihn Brøderbund nach seinem Studium einstellte. In seiner Freizeit entwarf er das erste WarBreeds-Konzept, für das er 1995 grünes Licht bekam. Neben Rollenspielen wie der »Ultima«-Serie liebt Paul Klassiker wie die »X-COM«-Serie oder »Civilization«. »Einer der wichtigsten Aspekte jedes Spiels ist für mich, daß man es optimal an die eigenen Wünsche anpassen kann. Das hat besonders gut bei den Raumschiffen in »Privateer« geklappt. Bei »MechWarrior 2« bastele ich länger an meinen Mechs herum, als ich anschließend spiele. Das gleiche will ich in WarBreeds verwirklichen – dazu soll das ganze in Echtzeit ablaufen«, erklärt Paul.Ich bin Produzent, Missions- und Co-Designer in einer Person. Vor 15 Jahren habe ich meinen ersten PC mit einem Lötkolben bewaffnet selbst zusammengebaut. Zu der Zeit mußte man den Programmcode immer erst selbst eingeben, bevor man spielen konnte. Seit 1992 bin ich bei Brøderbund, erst in der Marketingabteilung (verwendet das nicht gegen mich), heute als Designer und Produzent. Der Job macht mir so viel Spaß, daß ich auch umsonst arbeiten würde – aber laßt das nicht meinen Chef hören. Daß ich in den letzten 15 Jahren sowohl die Verkaufs- als auch die Design-Seite kennengelernt habe, hilft mir enorm, Spiele für andere Spieler zu entwickeln, ohne zu stark von den Marketingleuten in die falsche Richtung gedrängt zu werden. Neben klassischen Strategiespielen bin ich ein Fan von Flug- und Panzersimulationen sowie Fantasy-Rollenspielen. Im Moment gehören »WarCraft 2«, »MechWarrior 2« oder »Heroes of Might & Magic« und der Duke zu meinen Favoriten.





Auf dem Planeten Aeolia erschaffen die heute ausgestorbenen Yedda in einem Gen-Experiment die grausame Rasse der Magha.

Sechs Fragen an die Designer

PC PLAYER: Wie kommt es, daß Ihr »schon wieder ein Echtzeit-Strategiespiel« macht?

PAUL TOUZOUR: Der Ausdruck »schon wieder« ist mir viel zu allgemein – ich nenne »Diablo« ja auch nicht »schon wieder ein Rollenspiel«. Wenn es »schon wieder ein Spiel« ist, macht es nicht so viel Spaß wie die Konkurrenz. WarBreeds startete vor zwei Jahren sogar als rundenbasierter Titel, aber während der Entwicklung stellten wir fest, daß es in Echtzeit mehr Spaß macht.

ALAN WASSERMAN: Wir haben nie daran gedacht, einfach nur einen Erfolgstitel wie »WarCraft« zu kopieren. Das würden die ohnehin cleveren Spieler sehr schnell merken. Wenn wir in einem Jahr zurückschauen, wird sich keiner mehr an die ganzen Klone erinnern, aber WarBreeds wird vielen Strategiefans noch immer ein Begriff sein.

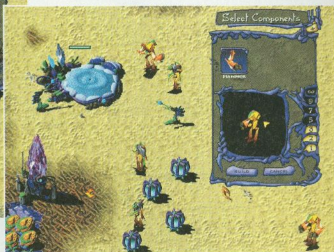
PC PLAYER: Warum werden sie sich denn daran so gut erinnern?

PAUL: Dafür gibt es vier Gründe. Das wohl wichtigste sind die völlig frei konfigurierbaren Geschöpfe. Nichts ist schöner, als Deinen Einheiten ein bißchen Persönlichkeit einzupflanzen und mit ihrer Bewaffnung herumzuspielen. Deswegen spiele ich auch so gerne MechWarrior 2. Grund Nummer zwei ist unser Ressourcenmanagement. Wir schicken nicht Scharen von kleinen Einheiten auf Rohstoffsuche, die dann unterwegs liegenbleiben oder abgeschossen werden. Statt dessen bauen Deine Schamanen Pflanzen an, die in einer Raffinerie Energie erzeugen. Diese wird dann mit Relaisstationen weitergeleitet. Der dritte Grund ist die rasante Spielgeschwindigkeit: Unser Spiel ist kein Titel, in dem die Einheiten nach dem Anklicken qualvoll lang-

Neben Paul und mir arbeiten 16 weitere Leute an WarBreeds. Am Design ist noch Jim Tso beteiligt, der zuletzt »The last Express« betreute. Chris Grun, Leila Joysin, Paul Davies, Jeff Hunter, Cheryl Middlman, Ken Sullivan und Eric Stone kümmern sich um die farbenprächtige Grafik. Die Ethno-Musik und Soundeffekte stammen von Greg Rahn und Haroon Tahir. An der Programmierung arbeiten neben Paul Tozour auch Carl Bevil, Mark Kupper, David Braun, Louis Ewens und Paul Naylor.



Nachdem die Schamanen Pilze und Sporen angepflanzt haben, ...



... erzeugt eine Raffinerie daraus Energie für das erste Genlabor.

Das Spiel

Auf dem Planeten Aeolia ringen vier genmanipulierte Clans um die Herrschaft – das klingt zunächst nicht sehr spektakulär. Wirklich einmalig aber ist die Freiheit, mit der die einzelnen Einheiten zusammengestellt werden können. Es gibt Tausende von verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten, schließlich haben wir 20 unterschiedliche Ausrüstungen und 20 Kreaturen. Jeder Spieler kann seine ganz eigenen Strategien entwickeln, anstatt nur jene herausfinden zu müssen, die wir uns ausgedacht haben. Es macht einen Riesenspaß, »neuen« WarBreeds-Spielern zuzusehen, da kommen wir oft aus dem Staunen nicht mehr hinaus. Im Laufe des Spiels entdecken Ihre Forscher ähnlich wie in Civilization neue Verbesserungen für die Geschöpfe. Toten Gegnern können Sie sogar Gene klauen und in eigene Figuren einbauen. Diese sammeln im Spiel übrigens Erfahrungspunkte, die sich in besserer Kampfkraft oder Geschick ausdrücken. Unser Ressourcen-System ist zum einen einfach zu durchschauen und auch in strategischer Hinsicht sehr robust.

Was uns aber am wichtigsten ist: Die Computergegner betrügen nicht. Sie werden weder erstaunliche Produktionsgeschwindigkeiten noch überlegene Kampfkraft besitzen und nicht mehr von der Karte kennen, als auch ein menschliches Gegenüber sehen würde. Der Computer muß sich an alle Regeln halten, die auch für Sie gelten. Wir haben außerdem eine einzigartige KI-Struktur entwickelt: Es gibt Kommandanten, Gruppen- und Aufgaben- sowie Einheitenführer. Die verschiedenen Stufen kommunizieren miteinander, dadurch kann der Computer ständig seine Strategien überdenken und Gefechtssiege und Niederlagen darin einbeziehen. Die Mehrspielermodi enthalten auch einen Kooperationsmodus, bei dem die Spieler sich einen Clan teilen. Zur Abrundung darf ein Karten- und Szenario-Editor natürlich nicht fehlen.

Die Design-Philosophie

Damit WarBreeds so gut wie nur möglich ausbalanciert ist, haben wir drei Grundregeln:

1. Keine zwei Einheiten sollen zu ähnlich sein. Das bedeutet, daß jede sich auf eine bedeutende Art und Weise von der anderen unterscheiden muß. Dieses Merkmal soll die Stärke einer Einheit und der Schwachpunkt einer anderen sein.

2. Keine Einheit darf zu schwach oder zu stark sein. Schon die Zeit, die zur Fertigstellung einer solchen benötigt wird, ist ein Teil ihrer Stärke. Ein einzelner Kelika-Leviathan ist eine mächtige Kreatur, die stärker als jede andere ist. Allerdings dauert es viel länger, einen solchen Riesen zu »bauen«, und er steuert sich extrem schwerfällig – das macht ihn unhandlicher als alle anderen Wesen. Wenn Spieler A in der Zeit, die Spieler B für einen Leviathan braucht, fünf Sen-Soth erschafft, die dann den Leviathan besiegen, sind natürlich die Sen-Soth die stärkeren. Supereinheiten wie die NOD-MOT-Gefechtskräder in Command & Conquer sind eine Design-Sackgasse, weil sie durch ihre Effizienz bisherige Strategien mit einem Schlag nutzlos machen. Andererseits taugen zu schwache Einheiten nichts. Um am Beispiel zu bleiben: Die NOD-MOTs sollten teurer und die Hammer billiger sein. Das Problem tauchte auch im ersten Command & Conquer auf: Da gab es Geschütztürme, die nur 250 Einheiten kosteten – für ihre Feuerkraft natürlich viel zu billig, und so mußte ein Patch her, der den Preis angehoben hat.

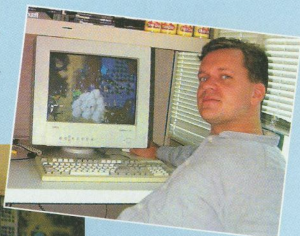
sam über die Karte kriechen. Last, but not least, sind wir wirklich stolz auf die KI (künstliche Intelligenz).

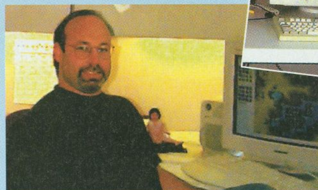
PC PLAYER: Ist denn eine gute KI heute noch etwas besonderes?

PAUL: Ja, sie ist sogar eine ziemliche Herausforderung, wenn man, wie wir, auf alle Fälle einen »schummelnden« Computergegner vermeiden will. Das ist nicht umsonst die Achillesferse vieler aktueller Spiele. Teilweise liegt das daran, daß sich deren Entwickler nicht einig sind, was die KI in einer beliebigen Situation tun soll. Zum anderen denkt kaum jemand darüber nach, welche komplexen Vorgänge bei jeder menschlichen Entscheidung ablaufen, und wie schwer die zu reproduzieren sind. Auch die Zeit spielt eine sehr große Rolle: Oft haben die Designer gar keine Zeit, alle Situationen, die im Betatest auftauchen, im Programmcode zu berücksichtigen.

PC PLAYER: Was hat Euch in der Entwicklungsphase am meisten enttäuscht?

ALAN: Meine größte Enttäuschung war ironischerweise einer der größten Vorteile: WarBreeds hat wegen der KI-Arbeiten fast ein halbes Jahr Verspätung, weil wir





Alan Wasserman (mit Brille) und Paul Tozour testen zur Zeit ausgiebig den Mehrspielermodus von WarBreeds.

Schon auf den ersten Entwürfen der Tanu und Magha drückt sich die Gesinnung der Clans auch durch ihr Äußeres aus.






3. Keine Einheit darf durch eine andere überflüssig gemacht werden. Das ist ein besonders wichtiger Punkt in unserem Spiel, bei dem die Lebewesen eines Clans auch dann noch einen Nutzen haben müssen, wenn neue Kreaturen entwickelt worden sind. Das Problem fällt mir besonders bei »WarCraft« auf: Da gibt es nämlich keinerlei Motivation, neues Fußvolk zu rekrutieren, wenn erst mal die Ritter zur Verfügung stehen. Und das, obwohl das Fußvolk viel billiger wäre.

Die Clans

Unsere Wesen haben zahlreiche Kennzeichen: Widerstandsfähigkeit, Entstehungs- oder Bauzeit, Angriffsstärke ohne Waffen, Bewegungsfähigkeit, Verteidigungsstärke und Wahrnehmungskraft der Umgebung. Je nach Clan sind diese Eigenschaften unterschiedlich auf die Kreaturen verteilt.

Die Tanu sind, bis auf die Jubjub, unglaublich schnell und besitzten eine mittelstarke Widerstandskraft. Sie überstehen selbst die größten physischen Angriffe. Tanu sind für ein schnelles Zuschlagen mit anschließender Flucht wie geschaffen, da sie ihre Verfolger rasch abschütteln.

Die Sen-Soth sind der schwächste Clan. Selbst der schwerste Sen-Soth kann einfacher umgebracht werden, als die Kreaturen der übrigen Clans. Dafür besitzen sie die schnellste »Bauzeit« für neue Geschöpfe im ganzen Spiel und können mehr wahrnehmen als die restlichen Wesen. Sie schütteln elektrochemische Attacken leicht ab und sind hervorragende Scouts. Im Kampf nutzen sie eine Schwarm-Taktik, bei der eine Masse von Sen-Soth die Gegner mit gleichzeitigen Schüssen außer Gefecht setzt.



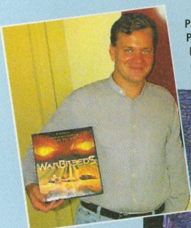
Die Tanu rüsten die ersten Kämpfer mit feinen Waffen aus, ...

Die Kelika sind riesige, jedoch langsame Kreaturen. Sie können mehr einstecken als alle anderen Wesen und überstehen physische Angriffe mit Bravour. Eine große Armee können Sie wegen der langen Bauzeit jedoch vergessen. Sie sind Meister der Verteidigung und setzen, sind einmal genug von ihnen vorhanden, durch einen gleichzeitigen Sprung enorme seismische Energien frei.

Die Magha verfügen nur über durchschnittliche Stärke, Geschwindigkeit und Bauzeiten. Dafür können sie sich unsichtbar machen und gegnerische Lager auskundschaften und umzingeln, bevor sie sich zum Angriff enttarnen. Sie widerstehen auch den größten Angriffen mit explosiven Geschossen. **(Alan Wasserman/ra)**



... während die Magha noch mit dem Bau des Genlabors beschäftigt sind.



Paul präsentiert stolz den Packungsentwurf für WarBreeds, sein erstes selbstentworfenes PC-Spiel.



Auf sie mit Gebrüll: Die Vertreter aller Rassen bekämpfen sich bis aufs Blut.

es nicht unfertig auf den Markt geworfen haben, sondern zahlreiche spielspaßsteigernde Features eingebaut haben.

PAUL: Dem kann ich nur zustimmen. Wir mußten sogar einen zusätzlichen KI-Programmierer einstellen, weil wir unsere Möglichkeiten kräftig überschätzt haben.

PC PLAYER: Lag das daran, daß Ihr vielleicht immer neue Eigenheiten ins Spiel bringen wolltet?

ALAN: Als Designer vielleicht, aber da ich auch der Produzent bin, mußte ich irgendwann sagen: Schluß damit, jetzt sind wir in der Beta-Phase.

PAUL: Trotzdem übertrifft WarBreeds meine anfänglichen Erwartungen bei weitem. Ich dachte nie, daß es sich so gut entwickeln könnte.

PC PLAYER: Worüber habt Ihr Euch denn am meisten gefreut?

PAUL: Die ersten Modelle für die Geschöpfe aus Lightwave, unserem Grafikprogramm, zu sehen, das erste Mehrspieler-Match zustande zu bringen oder zu sehen, wie die KI den »Frankenstein-Punkt« erreicht hat, an dem sie zu eigenen sinnvollen Aktionen fähig war.

ALAN: Ich schwanke noch zwischen der Arbeit mit unseren Testspielern und dem ersten Multiplayer-Duell, bei dem ich Paul geschlagen habe – auch wenn er das immer bestreiten wird. (ra)

Winteroffensive von BMG Interactive



DIE AUFREGENDE EIDECHSENJAGD IM GEPANZERTEN FEINDESLAND

BMG Interactive hat als Publisher einige interessante Entwicklungsstudios unter Vertrag genommen. Nach DMA (siehe E3- und ECTS-Messeberichte) sind dies vor allem die militärischen Taktiker von Zombie und die dreidimensionalen Dungeon-Forscher von Crystal Dynamics.

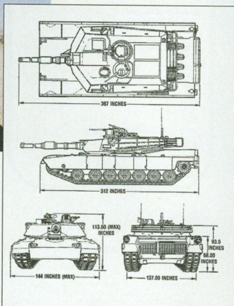
Boing und Microsoft dominieren Seattle, die im Nordwesten der USA gelegene Großstadt in europäischem Antlitz. Im Schatten der Unternehmensgiganten haben sich in der malerischen Altstadt beinahe unbemerkt Firmen wie die Zombie VR Studios angesiedelt, um wie Microsoft möglichst erfolgreiche Computerspiele zu entwickeln. Da in einem örtlichen Universitäts-Hearing ein Kritiker befürchtete, Computerspiele machen Zombies aus den Kindern, übernahmen die VR-Spezialisten Joanna Alexander und Mark Long diesen Begriff für ihre 1993 gegründete Entwicklungsfirma. Mark hatte dank seiner Erfahrung als ehemaliger US-Ranger bereits für das Militär an VR-Simulationen gearbeitet. Kein Wunder, daß Zombie zum Jahreswechsel mit zwei PC-Spielen auf den Markt kommt, die thematisch dort anknüpfen: Mit »Special Ops: U.S. Army Rangers« (Ops: US-Abkürzung für Operations) dürfen Sie künftig ein Zwei-Mann-Team der US-Rangers in zwölf Spezialeinsätze führen.

Diese Mischung aus Action und Strategiespiel handelt in einer ausgefeilten 3D-Landschaft, die per Drahtgittermodell im Computer entworfen und dann mit fotorealistischen Texturen überzogen wurde. Zombie nennt seine 3D-Engine Viper-3D. In diese Umgebung werden die animierten Soldaten kopiert, deren glaubhafte Bewegungen zu 70 Prozent dem Motion-capturing mit echten Rangers zu verdanken ist. Wie bei Tomb Raider folgt die virtuelle Kamera dem eigenen Kämpen, wobei man jederzeit auf den zweiten Ranger umschalten kann. Der jeweils nicht selbst gesteuerte Mann übernimmt derweil die Computer-KI, wobei diese tunlichst auf die Taktik des Spielers achten wird, verspricht Mark Long.

Solange Sie nicht schießen, sondern sich leise in das Lager des Feindes schleichen, wird Ihr »Buddy« nicht zur Waffe greifen, es sei denn, ein Feind stolpert


Einsatz im Dschungel: Special Ops.


Das Original: der M1A2 Schlachtpanzer. (Spearhead)



Realitätsnähe: Die Zombie-Entwickler gingen bei Spearhead von Originaldaten aus.


Abschuß: Mächtige Rauchsäulen belegen die Erfolge des Panzerfahrers. (Spearhead)




Schattenspiele: Texturen und Detailtreue der Spearhead-Sequenzen können durchaus beeindrucken.

Alte Hasen: Joanna Alexander (rechts) und Mark Long arbeiteten in Princeton gemeinsam an VR-Systemen fürs Militär.

über ihn, und er muß sich selbst verteidigen. Je nach Mission, die von Rußland über Mexiko bis Afrika reichen, stehen bis zu 15 Gegnertypen unterschiedlichster Stärke gegen Ihr Duo, das im Laufe der Kämpfe über 20 Waffentypen einsetzen darf. Die meistens nachts stattfindenden Spezialeinsätze sind nicht leicht, denn ständig geht es gegen eine Übermacht, denen ein bis zwei Treffer ausreichen, um Sie auszuschalten. Ihre Aufgaben reichen von der Befreiung von Gefangenen über das Zerstören von Kommunikationseinrichtungen oder die Vernichtung eines abgestürzten Spionageflugzeuges. »Man muß keinesfalls auf alles schießen, was sich bewegt. Die beiden Ranger sollten sich eher vorsichtig anschleichen, den Nachtsicht-Modus nutzen, taktisch klug stehen und nur jene Feinde angreifen, die im Weg sind,« empfiehlt Ex-Ranger Long. Sein Vorbild: »Golden Eye« für Nintendo 64. Ob SpecOps sich genau so gut spielen läßt, konnten wir noch nicht beurteilen. Es sieht zumindest um Längen besser aus, vor allem im 3Dfx-Modus.

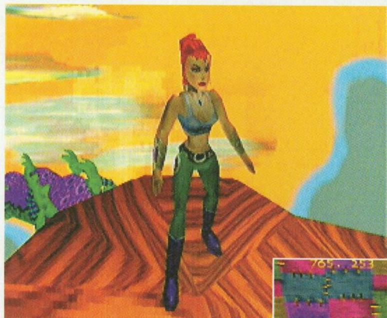
Die zweite Zombie-Entwicklung, eine Cooperation mit der militärischen High-Tech-Schmiede MäkTechnologies, heißt »Spearhead«, eine Action-Panzersimulation, die neben 3Dfx auch Force-Feedback-Joysticks unterstützt. In Vollbilddarstellung blickt der Spieler hier aus einem amerikanischen M1A2-Schlachtpanzer, um als Golfkriegsteilnehmer gegen die Irakis zu ziehen oder einen fiktiven lybischen Konflikt im Auftrage der UNO zu lösen. Ob als Bordschütze, Fahrer oder gar als Gruppenkommandeur, ob per Nachsicht- oder Restwärme-Modus, Panzerfahrer haben in Spearhead alle Hände voll zu tun, vor allem, wenn via Internet bis zu 18 Spieler gleichzeitig antreten. Obwohl Fahrverhalten und Spritverbrauch des 60 Tonnen Ungetüms sich je nach Untergrund ändern, handelt es sich hier um keine dedizierte Simulation, denn das Kettengefährt läßt sich nach wenigen Minuten leicht beherrschen. Schon jetzt kündigte Zombie ein späteres Erweiterungspaket mit neuen Aufgaben, Fahrzeugen und Missionen-Editor an.

Unter dem Arbeitstitel »Vox Apocalypse« arbeitet ein Team in Seattle bereits an einem Action-Adventure, das fernöstliche Einflüsse hat. Ein weiteres Projekt in Kooperation mit Shadow-Catcher Entertainment heißt »Liberty«, ein auf DVD gespeicherter, interaktiver Film. Zugleich soll es Liberty als Actionspiel geben. Erscheinungstermin: Anfang 1999.

Crystal Dynamics

Spätestens seit dem dreidimensionalen Jump-and-run »Pandemonium!« ist Crystal Dynamics aus Palo Alto bei San Francisco kein unbeschriebenes Blatt mehr. Das phantasievolle und akrobatische Hüpfspiel um den Magier Fargus und seine Freundin Nikki geht demnächst in die Fortsetzung: »Pandemonium 2« präsentiert die beiden Spielfiguren als

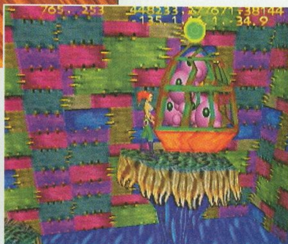
Chip Blundell (links) und Scott Steinberg, die Marketingstrategen von Crystal Dynamics, entschieden sich für eine aufreizendere Nikki.



Gute Figur: In Pandemonium 2 präsentiert sich Nikki als erwachsene Frau.



Riesig: Die Größe der 3D-Landschaften und die Länge der Level sind jetzt gigantisch. (Pandemonium 2)



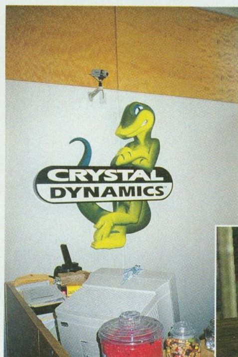
Psychedelisch: Die Grafiken und Texturen wirken oft, als ob sie im Drogenrausch entstanden seien. (Pandemonium 2)

attraktive Erwachsene, »schließlich verkaufte sich Tomb Raider dank Lara Croft besser,« merkt Vizepräsident Scott Steinberg süffisant an. Die PlayStation-Version ist praktisch fertig, und die deutlich hübschere 3Dfx-Version für PC könnte es auch noch unter den Weihnachtsbaum schaffen. 25 Entwickler schufteten dafür neun Monate. Bei der Fortsetzung wurde die Grafik-Engine voll ausgenutzt, was man dem animierten Farbenrausch sofort ansieht: In einer surrealen, fast psychedelischen Phantasiewelt, die sich von Level zu Level stark verändert, sind die beiden Protagonisten nicht immer leicht zu bewegen. Zeitdruck, miese Fallen und knifflige Puzzles fordern den fortgeschrittenen Spieler heraus. Außerdem übernehmen und steuern Sie fliegende Roboter und sogar schießwütige Panzer. Wer sich an die Ästhetik und an das Niveau von Pandemonium 2 gewöhnen kann, erhält sehr langen Spielspaß. Allein das letzte Level soll so groß sein wie der Vorgänger – mit Unverwundbarkeits-Cheat brauchen die Entwickler allein für das reine Durchlaufen bereits 90 Minuten.

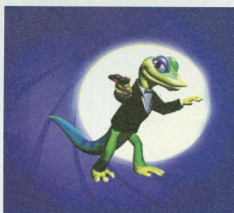
Weniger Geschmackssache dürfte Anfang '98 »Gex – Enter The Gecko« sein. Hier versucht Crystal Dynamics die Quadratur des Kreises: Ein ausgefeiltes Spieldesign wie »Mario 64« soll das 3D-Geschicklichkeitsspiel haben, dabei schönere Texturen und erwachseneres, komplett aus Polygonen erzeugtes Spieleumfeld besitzen und obendrein voller Humor und ironischer Seitenhiebe stecken. Ein erstes Testspiel der noch unfertigen Version läßt erkennen, daß diese Zutaten durchaus reichlich vorhanden sind. Lediglich die Steuerung des Salamanders war noch nicht allzu überzeugend, soll aber noch verbessert werden.

Gex schlüpft während des Spiels in alle möglichen Outfits, um als James Bond, Star-Wars-Trooper, New-York-Cop oder Jacki-Chan-Verschnitt die entsprechenden Level zu lösen – ob im Weltraum, in den Straßen Big Apples, im Horror-Schloß, in den Höhlen von Indiana Jones oder am Ende gar in einer TV-Fabrik.

Power-ups wie Flammenschweif und nette Details wie seine Sonnenbrille, witzige Graffities, lichtscheue Geister oder seine Kletterfähigkeit auf manchen Wänden und Decken werden dieses Spiel wohl zum einmaligen PC-Erlebnis machen. Übrigens soll der aus rund 500 Polygonen zusammengesetzte und putzig animierte Echsenheld lippensynchron coole Sprüche absondern – meist Seitenhiebe auf bekannte Kinofilme oder PC-Spiele. Dieser Part war allerdings noch nicht eingebaut. Die 3Dfx-Unterstützung ist bei diesem optisch bereits sehr vielversprechenden Spiel Ehrensache. Eine PlayStation-Version wird es ebenfalls geben. **(rm)**



Corporate Identity: Gex ist überall.



Im genial-humoristisch angelegten 3D-Jump-and-run werden berühmte Filme, bekannte Spiele und ihre Klischees auf die Schippe genommen (Gex: Enter the Gecko).



Wo geht's lang: Der Spieler sucht sich seinen Weg selbst. (Gex)



Alles 3D: Landschaften und Spielfigur sind aus unzähligen Polygonen zusammengesetzt. (Gex)

Die besten Geschenke sind natürlich schon wieder weg.





Sagen Sie was Sie wollen. Aber sagen Sie's der Info-Line. 0130-7141.

106-77

Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Das Spiel zum Film

BLADE RUNNER

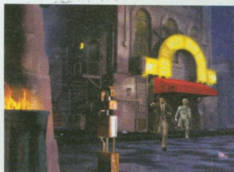
Einer der Titel, die in diesem Jahr schon lange vor der Veröffentlichung in aller Munde sind, ist definitiv Westwoods Umsetzung des Kultfilms »Blade Runner« von Ridley Scott. Ob die Softwarefirma aus Las Vegas der riesigen Erwartungshaltung gerecht wird, entscheidet sich noch vor Weihnachten.



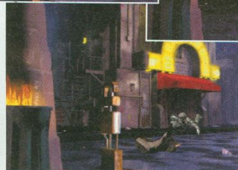
So ungemütlich kann ein Arbeitsplatz sein. Das ist also das Hauptquartier der Polizei von Los Angeles im Jahre 2019. Hier residiert außerdem McCoys Chef, Captain Bryant.



Anno Domini 1994 vergab die Gesellschaft »Blade Runner Partnership«, die alle Rechte am Film innehat, die Lizenz für ein Computerspiel nach Motiven des Streifens. Prompt bewarb sich eine große Zahl von Firmen, unter anderem aus Japan. Schon nach kurzer Zeit stand fest, wer das Rennen machen würde. Grund: Westwood war als einziges Unternehmen auf die Idee gekommen, die Handlung des Spiels parallel zu der des Original-Drehbuchs anzusiedeln. Sämtliche anderen arbeiteten entweder mit Pre- oder Sequels, die alle nicht zur Zufriedenheit der Blade Runner Partnership ausfielen. Vorher angesetzte Scripts führen logischerweise zum immer gleichen Ergebnis, nämlich dem Anfang des Films. Fortsetzungen wiederum haben den Nachteil, schon gestorbene Personen nicht mehr auftreten lassen zu können. Darüber hinaus müßten elementare Fragen wie Rachaels verbleibende Lebensspanne beantwortet werden, die Ridley Scott absichtlich offen gelassen hat. Außerdem verfügte Westwood schon damals sowohl über das Personal als auch die technischen und finanziellen Möglichkeiten, um eine adäquate Konvertierung abzuliefern zu können.





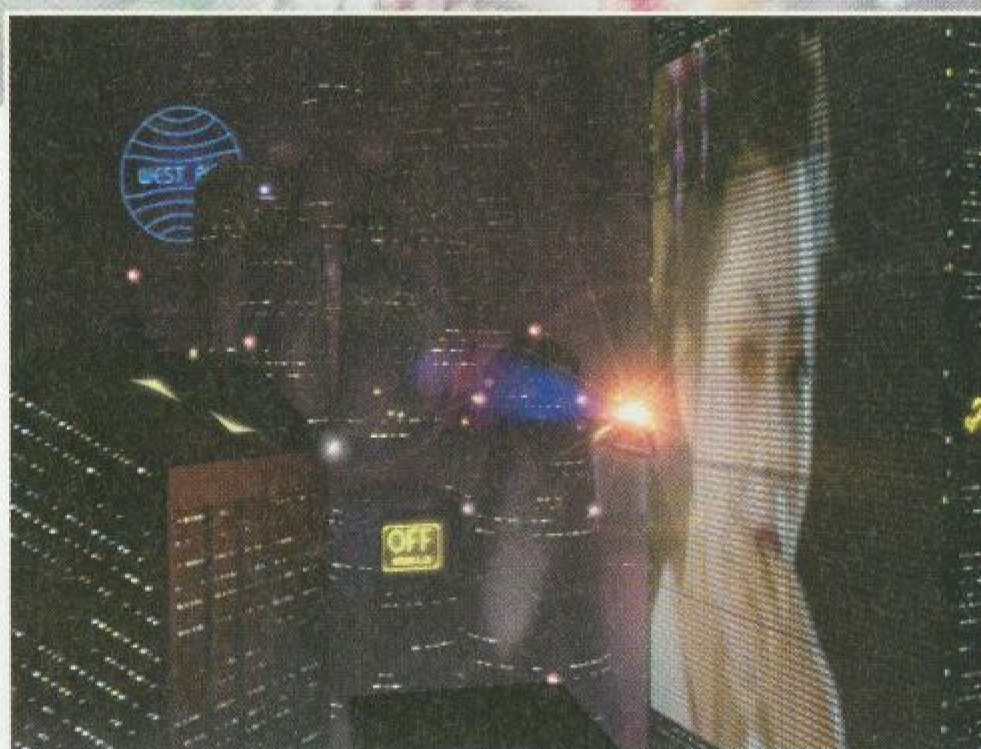


Eine Kampfsequenz: McCoy wird verfolgt, angesprungen und zu Fall gebracht. Je nachdem, mit wem Sie sich herumbalgen, sollten Sie Abstand davon nehmen, die Pistole zu gebrauchen.

Jagd auf Replikanten

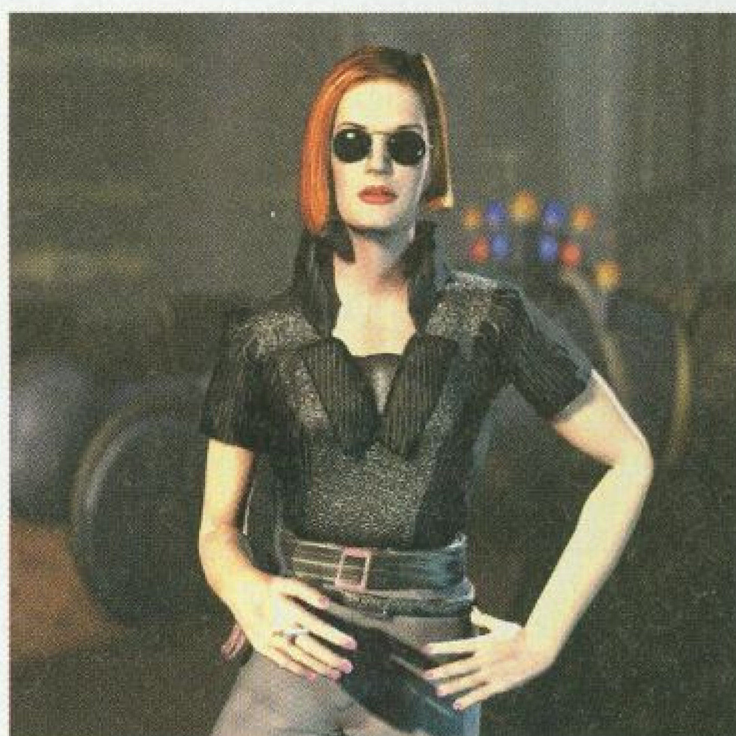
Wie Deckard – die Hauptperson aus dem Spielfilm – sind Sie ein »Blade Runner«, Mitglied einer Polizei-Spezialtruppe. Hauptaufgabe dieser Einheit ist das Aufspüren sogenannter »Replikanten«, gentechnisch erzeugter Lebewesen. Das größte Geschäft macht dabei die Herstellerfirma Tyrell Corporation, denn die Kunstgeschöpfe werden auf unwirtlichen Planeten als billige Arbeitskräfte mißbraucht. Zum Teil setzen ihre Herren sie zudem unzumutbaren Bedingungen aus – die Triebwerke eines stärker beschleunigenden Raumschiffs üben eben auch größere Andruckkräfte aus. Einigen von ihnen paßt das nicht, und sie proben den Aufstand. Als Resultat wurde Replikanten unter Androhung der Todesstrafe das Betreten der Erde verboten. Höhepunkt des Fortschritts stellen nun die Wesen der Stufe »Nexus 6« dar, die optisch von normalen Menschen nicht mehr zu unterscheiden sind. Auch in ihren sprachlichen Fertigkeiten differenzieren sie sich nicht von ihrer Umwelt, sie verfügen weiterhin über große Intelligenz und körperliches Durchhaltevermögen – Grundvoraussetzungen für ihr Einsatzgebiet. Einziges Handikap: Aufgrund eines absichtlich eingefügten genetischen Defektes ist ihre Lebensdauer auf vier Jahre limitiert. Und genau von dieser Sorte schaffen es einige Exemplare immer wie-

der, auf die Erde zu gelangen. Ihr Ziel ist es, ihr künstliches Todesdatum aus der Welt zu schaffen, indem sie einen der maßgeblichen Gentechniker dazu zwingen, den fehlerhaften Teil ihrer DNS zu ersetzen. Dabei ist ihnen jedes Mittel recht, und sie gehen über Leichen. Das ist der Punkt, an dem Sie ins Spiel kommen. In der Rolle von Ray McCoy, einem Blade Runner, werden Sie auf eine Gruppe Replikanten angesetzt, die ein Shuttle in ihre Gewalt gebracht haben. Nachdem sie sämtliche menschlichen Insassen getötet haben, tauchen die Kreaturen in Los Angeles unter. Gleich zu Beginn zeigt sich schon die Vielfalt von Handlungsoptionen, denn Sie müssen die Kunstwesen nicht unbedingt zur Strecke bringen; McCoy kann sich auf die Seite der vermeintlichen Bösewichter schlagen und ihnen zu ihrem Recht verhelfen. Denn im Verlaufe der Story kommen auch ihm Zweifel an seiner natürlichen Herkunft ...



In den FMV-Sequenzen sind kaum Unterschiede zum Film festzustellen: Hier das Original ...

... und hier, unschwer an der Reklametafel zu erkennen, die Westwood-Version.



Rothaarig, schön und geheimnisvoll: Crystal Steele. Hilft sie Ray, ist sie eine Gefahr oder sogar in McCoy verliebt? Alles ist möglich.

Ein Quantensprung in der Präsentation

Schon zu Anfang war Louis Castle, Vizepräsident und ausführender Produzent, klar, daß mit der bestehenden Technologie eine der Vorlage entsprechende Umsetzung nicht möglich sein würde. Also programmierten die Mannen um Castle eine völlig neue Grafik-Engine. Jeder einzelne Charakter besteht aus rund 32 000 Polygonen. Befinden sich mehrere Personen auf dem Bildschirm, rendert das Programm bei einer Palette von 65 536 Farben pro Einzelbild rund 1,5 Millionen Polygone. Rein theoretisch wären es noch mehr, aber viele werden von Autos, Tischen oder sonstigem verdeckt. Der komplette Hintergrund ist nicht vorberechnet, sondern wird bei jeder Kameraeinstellung neu ermittelt. Das ist sinnvoll, denn McCoy kann sich in ziemlich alle Richtungen bewegen und etwas untersuchen. So läuft er beispielsweise hinter Glasscheiben, die passende Transparenzeffekte zeigen. Trotzdem soll für eine ordentliche Frame-Rate von gut 15 fps ein Pentium mit 90 MHz ausreichend sein. Für dieses erstaunliche Unterfangen werden die winzigen Polygone wie »Voxels« behandelt. Außerdem benutzen die Grafiker kein normales Z-Buffering, sondern einen sogenannten »geometrischen Buffer«, bei dem sich einem Bildpunkt nicht nur die drei Raumkoordinaten, sondern auch Effekte wie Licht, Nebel oder Regen zuweisen lassen. Daher können die Designer beliebig viele Lichtquellen einsetzen. Dies ist letztendlich der Verdienst von Hauptprogrammierer Michael Legg, der die Grundidee für dieses System hatte. Die vorgerenderten Zwischensequenzen, von denen Sie im Verlauf mehrerer Spielrunden eine gute Stunde zu sehen bekommen, begeistern Fans wie Gelegenheitsspieler. Die Animationen machen einen absolut lebensechten Eindruck, selbst die Haare der Akteure, Alptraum eines jeden Designers, sehen real aus. Es zeigt sich hier also, daß gut inszenierte, am Computer entstandene FMVs (Full Motion Video) nicht nur Cyan Software (»Myst«, »Riven«) und japanischen Programmierern vorbehalten sein müssen.

BLADE RUNNER – FACTS

▶ **Hersteller:**	**Virgin Interactive**
▶ **Genre:**	**Action-Adventure**
▶ **Termin:**	**November '97**

▶ **Besonderheiten:** **Völlig neue Grafik-Engine, die Millionen Polygone auf dem Bildschirm realisiert; die komplette Umgebung mit sämtlichen Personen wird die ganze Zeit über simuliert; Handlung läuft parallel zu der des Films; ständig neue Handlungsverläufe.**

Authentizität dank der Original-Mitarbeiter

Die Optik ist hauptsächlich das Werk von Grafiker Aaron Powell. Bedauerlicherweise standen ihm von den ursprünglichen Artworks und Entwürfen keine mehr zur Verfügung. Während der Produktion des Streifens traten finanzielle Probleme auf, weswegen einige der Künstler den Set verließen, nicht ohne ihre Zeichnungen und Arbeiten mitzunehmen. Powell sah sich also immer wieder die Laserdisc-Version des »Blade Runner« an, bis er ein Gefühl für die Szenerie bekam. Dabei kam ihm sein Architektur-Studium zugute, was der Spieler besonders an den Bauwerken merken wird.

Bei all dieser Arbeit bekam Powell jedoch professionelle Hilfe – Westwood gelang es, niemand Geringeren als Syd Mead für den Job eines Beraters zu engagieren, den Creative Director des Films. In tage- und nächtelangen Gesprächen erklärte er dem Team, wie das Los Angeles des Jahres 2019 zustande gekommen war. Bezeichnend für den Stil ist die »Retro-Optik«: Alle futuristischen Gebäude und Elemente aus dem 21. Jahrhundert wurden auf bereits bestehende Bauten »aufgesetzt« und erzeugen dadurch die beklemmende, stimmungsvolle Atmosphäre des Streifens.

Einen nicht unwesentlichen Anteil daran hat die Musik des griechischen Elektronik-Künstler Vangelis. Da Westwood nur die Rechte an der Komposition, aber nicht der Original-Produktion bekommen konnte, mußte sie neu aufgenommen und bearbeitet werden. Das geschah



◀ **»Indulge me« – Dr. Tyrell und Rachael haben manche interessante Information für Sie.**





Einige Vorab-Skizzen und Scribbles der Charaktere.



Viel Zeit zur Muße wie auf diesem Bild hat Ray McCoy nicht. Auch hier sind die schönen Lichteffekte durch die Polizeisirenen gut zu erkennen.

durch Westwoods Haus-und-Hof-Musiker Frank Klapecki, der auch schon für den genialen Industrial-Soundtrack beider »Command & Conquer«-Episoden verantwortlich ist. Von dem, was wir bisher außer den bekannten Trailern gehört haben, erweist sich Klapecki seines Amtes als würdig und untermalt die düsteren Bilder mit dem passenden akustischen Ambiente. Selbst die Klangfarben des »Prophet V« (ein Analog-Synthesizer aus den Siebzigern), eines damals von Vangelis viel eingesetzten Instruments und Rückgrat der Hauptthemen, werden gut umgesetzt.

Who is who?

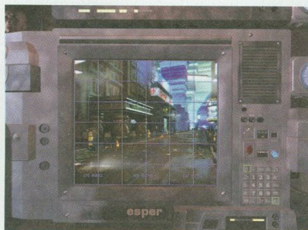
Bei seinen Ermittlungen trifft McCoy auf Orte und Personen, die Kinogängern und Kennern der Vorlage nur zu bekannt sein dürften: beispielsweise Dr. Eldon Tyrell, Erfinder der Replikanten und Chef der Tyrell Corporation. Als eine der Schlüsselfiguren macht ihn das Wissen über seine Schöpfungen zu einer äußerst interessanten Informationsquelle – nicht nur für Sie, sondern auch für die Nexus-6-Kreaturen, die letztendlich in ihm den Zugang zu einem »normalen« Leben sehen. Und natürlich treffen Sie auf Rachael, die für Tyrell arbeitet und eine ganz besondere Replikantin ist. Ihr wurde eine Erinnerung an ein bisheriges Leben implantiert, weswegen sie sich über ihre wahre Identität nicht im klaren ist. Auch sie hat manche nützlichen Hinweise. Dann wären da Captain Bryant und Lieutenant Guzza, Ihre Vorgesetzten. Diese geben alle Befehle, und vor ihnen müssen Sie sich verantworten, wenn Sie ein bißchen übereifrig anstelle der Zielpersonen ein paar unschuldige Passanten erledigt haben.

BLADE RUNNER – DAS ORIGINAL

1982 kam Ridley Scotts Adaption der Kurzgeschichte »Do Androids dream of electric sheep?« in die Kinos. Trotz des Bekanntheitsgrades durch »Alien« war dem Werk des Regisseurs nur ein eher lauer Erfolg vergönnt. Erst nach einiger Zeit – wie es ja mit so ziemlich allen Kultstreifen ist – nahm der Film seine ihm zustehende Position ein. Mittlerweile sind vier verschiedene Versionen auf dem Markt: Schon 1982 konnten Besucher der »Sneak Preview« kleine Unterschiede zur normalen Kinofassung erkennen, in der einige Textstellen ausgetauscht beziehungsweise verlängert wurden. 1991 wurde sie auf ausgesuchten Filmfestivals nochmals gezeigt. Dann wäre da der »10th Anniversary Release«, die zum zehnjährigen Jubiläum des Blade Runners erst auf Laserdisk, danach als Video veröffentlicht wurde. In etwa 15 Sekunden zusätzlichem Material wurden einige Gewaltszenen ausgedehnt. 1992 kam schlußendlich der »Director's Cut« in die Geschäfte, in dem Scott das Ende entfernt, in welchem Deckard mit Rachael durch die freie Natur fliegt. Außerdem fehlt Deckards Stimme aus dem Off, weswegen zum besseren Verständnis zusätzliche Dialoge eingebaut wurden.

Außerdem bekommt McCoy es häufig mit Crystal Steele zu tun, eine Kollegin aus der Blade-Runner-Einheit, deren Motivationen und Ziele zunächst unbekannt bleiben. Falls sie Ihnen hilft, können Sie also nie sicher sein, ob Crystal Tips aus Freundschaft, Eigennutz oder purer Kalkulation gibt – oder Sie liebt. Prinzipiell kann der Held McCoy sich jeder weiblichen Person nähern, selbst wenn er bei Rachael möglicherweise keinen allzu großen Erfolg haben wird. Westwood schaffte es übrigens,





Mit dem Esper-Gerät lassen sich Fotografien extrem vergrößern – sehr praktisch für Untersuchungen.

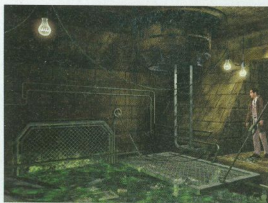


Der gute Gaff, der vor dem Spinner steht, weiß vielleicht auch das eine oder andere. Oder lügt er?



Mit dem Spinner, einer Mischung aus Auto und Gleiter, gelangen Sie schnell von einem Ort zum anderen.

Aktuell



McCoy bleibt nichts erspart: Auch in die Kanalisation muß er hinabsteigen.



◀ In dieser Bar findet der Blade Runner sicherlich nicht nur schöne Frauen.

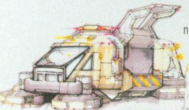


McCoy im Gespräch mit seinem Chef, Captain Bryant, der gerne Erfolge sehen möchte.

einige der Schauspieler für die Sprachausgabe und das Motion-capturing zu verpflichten. So wird Sean Young wieder in die Rolle der Rachael schlüpfen, James Hong ließ sich als Dr. Chew einscannen, und sehr diabolisch agiert Joe Turkel in Person des Dr. Tyrell.

Nicht-lineare Handlung

Damit wären wir auch schon an einem der zentralen Punkte angelangt. Von den rund 70 Charakteren des Adventures stehen 13 im Verdacht, Replikanten zu sein. Fünf davon sind es tatsächlich, doch deren Identität wechselt von Spiel zu Spiel. Ihre Vorgehensweise wird ferner davon bestimmt, auf welcher Seite Sie stehen. Dadurch ergeben sich viele unterschiedliche Handlungsstränge. Ihrem Verhalten den einzelnen Individuen gegenüber wird ebenfalls Rechnung getragen: Erschießen Sie jemanden, der gute Beziehungen zu einer anderen Person hatte, sollten Sie sich vorsehen. Vielleicht lügt ein Gesprächspartner Sie an, vielleicht nicht. Je nachdem, wie geschickt Sie sich bei der Jagd auf die Kunstgeschöpfe anstellen, bekommen Sie auch





Die Fahrzeuge der Stadt einmal im Entwurf, einmal fertig gerendert.

Probleme mit den Replikanten selbst. Diese könnten auf die Idee kommen, daß Angriff die beste Verteidigung ist, und Sie werden vom Jäger zum Gejagten.

Übrigens unterhalten sich die Charaktere auch, wenn McCoy gar nicht bei ihnen ist. Er weiß also nie, welchen Kenntnisstand seine Zielobjekte haben und ob sie ihm nicht schon eine Nasenlänge voraus sind. Der Reiz von Blade Runner besteht daher zum großen Teil daraus, daß eine komplette virtuelle Welt mit über 140 Orten simuliert wird. »Das Programm ist genaugenommen weniger ein Action-Adventure, sondern ein Simulator. Eigentlich haben wir ein ganz neues Genre ins Leben gerufen«, sagt Castle. So hat McCoy sogar einen Hund namens Maggie.

Die Hilfsmittel eines Detektivs im Jahre 2019

Damit Sie die rund 1 600 Hinweise und gut 6 800 Zeilen Dialog, die Blade Runner enthält, nicht im Kopf behalten müssen, haben Sie ein nützliches kleines Gerät dabei: Der KIA speichert alles, was McCoy erfährt. Geschickterweise ist das Gerät in der Lage, Querverbindungen herzustellen. Sie geben etwa einen Namen ein, und der KIA spuckt alles aus, was zu diesem Thema bekannt ist – jeder Teil aus bisher geführten Gesprächen, die sich auf diese Person beziehen oder Gegenstände, Orte, einfach alles. Weiterhin kann er angeben, mit wieviel Prozent Wahrscheinlichkeit jemand ein Replikant ist oder nicht. Natürlich sind solche Angaben mit Vorsicht zu genießen, denn der KIA benutzt nur die ihm zugänglichen Informationen. Die Identifikation erleichtert auch eine Maschine namens Voight-Kampff-Tester. Wird eine Person bestimmten Fragen und emotionalem Streß ausgesetzt, entscheidet der Apparat anhand der Pupillenreaktion, ob jemand menschlich ist oder nicht. Die Nexus-6-Generation allerdings ist dafür bekannt, selbst hiermit fertig zu werden ...

Mit dem Esper vergrößert McCoy alle Beweisstücke wie holografische Fotos bis ins Unendliche. Technisch geschieht dies im Spiel, indem Bilder in verschiedenen Detailstufen vorliegen, die dementsprechend geladen werden. Sein Gefährt ist selbst im Jahre 2019 etwas besonderes. Die »Spinner« genannten Vehikel fahren auf dem Boden wie ein Auto, können jedoch senkrecht abheben und sehr schnell fliegen.

Zukunftsaussichten

Louis Castle ist von der Grafik-Engine seines neuen Projektes so begeistert, daß er sie gerne für ein weiteres Spiel nutzen will. »Wenn man davon ausgeht, daß jeder Spieler dann einen Pentium/200MMX besitzt, können wir den Detailgrad um den Faktor drei oder vier erhöhen«, sagt Castle. Wenn alles glatt geht, soll Blade Runner, das übrigens vier CDs umfassen wird, schon im November in den Geschäften stehen. **(mash)**



In den heruntergekommensten Läden recherchiert unser Held am liebsten. ▶



Die Atmosphäre wird vom allgegenwärtigen Regen unterstrichen.



NEXT DIMENSION. SAMSUNG CD-ROM-DRIVE.

Erleben Sie ein neues Zeitalter der Datenkommunikation – mit den neuen CD-ROM-Laufwerken von SAMSUNG. Bis zum 24fach-Höchstgeschwindigkeits-Drive bieten sich Ihnen völlig neue Dimensionen des schnellen Datentransfers. Ganz zu schweigen von den anderen Vorteilen der SAMSUNG CD-ROM-Drive-Familie: Abspielmöglichkeit von 8- und 12-cm-CDs, CD-RW kompatibel, Atapi-Schnittstelle und höchste Datentransferraten durch CAV, optimiert für PC-DOS, MS-DOS, Windows 3.1, Windows 95 und Windows NT, Starttaste und Lautstärkeregler, elektrische Schublade geeignet für horizontalen und vertikalen Einbau, etc. SAMSUNG CD-ROM-Drive: schnell, flexibel, ausgezeichnet – in den Zeitschriften PC-Welt und Chip. Die Innovation. SAMSUNG.

CHIP Urteil
sehr gut (1,28)*

Die CHIP Empfehlung
9 CD-ROM-Laufwerke im Test 9/97

CD-ROM-LAUFWERK
TOP 5
PC WELT TESTCENTER
PLATZ 3
im September 1997
Samsung
SCR-2030 (20fach)

SAMSUNG
ELECTRONICS

SAMSUNG Electronics GmbH, Am Kronberger Hang 6, 65824 Schwalbach/Ts., Tel.: 0180/5 12 12 13, Fax: 0180/5 12 12 14

Bitte anschnallen: Gateway 2000 kommt!

Halten Sie sich fest: Denn in den neuen GATEWAY 2000® PCs steckt jetzt noch viel mehr. Wie wir das machen? Ganz einfach: Wir bauen Ihren persönlichen PC in höchster Qualität, vollgepackt mit den neuesten Technologien, und immer speziell nach Ihren Anforderungen.

Bitte halten Sie sich fest, wenn Sie unsere Produktreihe sehen: Wir verwenden Intel Pentium® Prozessoren mit MMX™ Technologie und Pentium II Prozessoren. Noch nie war es so einfach, auch größte Datenmengen zu verarbeiten. Dank der eingebauten Modems und der vorinstallierte Web-Browser inkl. zahlreicher Zusatzsoftware ist das weltweite Internet für Sie jetzt wirklich nur noch einen Mausklick entfernt. Und mit den exzellenten Lautsprecher-Sets werden Ihre Ohren Ihre PC-Spiele nicht mehr wiedererkennen. Falls Sie gerne ein Komplettsystem inklusive Drucker kaufen wollen, werfen Sie mal einen Blick auf den G5-166M. Das ist nicht nur Multimedia pur, sondern dank dem Epson Stylus 300 Farbdrucker auch ein perfekter Arbeitsplatz, und das für nur 2.999,- DM!

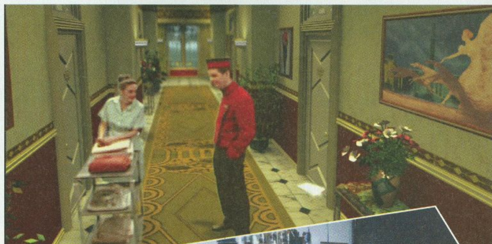
Aber Sie bekommen bei uns nicht nur großartige Computer: Sie bekommen auf jeden Desktop- und Tower-PC eine dreijährige Garantie sowie kostenlosen telefonischen Service und Support, solange Sie



Black Dahlia

SCHWARZE MAGIE

1941: Mitten im Zweiten Weltkrieg treibt ein brutaler Massenmörder sein Unheil. Der neue interaktive Film »Black Dahlia« will dem Genre endlich auch bei seinen ärgsten Kritikern eine Daseinsberechtigung erzwingen.



▲ Die mittels Blue-Screen eingebauten Personen wirken etwas unscharf im Vergleich zur gerenderten Hintergrundgrafik.



▲ Wer soll da sagen, daß die Arbeit in den Kellergewölben von Take 2 nicht auch Spaß machen kann?

Das englische Programmierteam Take 2 hat schon seit langem Geschmack an interaktiven Filmen gefunden. Während »Hell« noch völlig unspielbar war, überzeugte »Ripper« (Test in der Ausgabe 5/96) schon mehr. Problematisch entpuppte sich aber das aufgesetzte futuristische Ambiente, das keine Atmosphäre erzeugen konnte. Demnächst erscheint der inoffizielle Nachfolger: »Black Dahlia«. In der Rolle des Jim Pearson müssen Sie wieder einem brutalen Massenmörder auf die Schliche kommen.

Eindeutig zum Vorteil der Glaubwürdigkeit spielt sich das Geschehen in den Jahren zwischen 1941 und 1947 ab. Die Entwickler basieren Black Dahlia lose auf wahren Begebenheiten: Einer der ersten modernen Massenmörder, der »Torso Mörder«, der übrigens nie geschnappt wurde, trieb tatsächlich in den Kriegjahren sein Unwesen in Cleveland. Als C.I.O.-Agent (die C.I.O. ist der Vorgänger des C.I.A.) ersetzen Sie den mental labilen Walter Pensky (gespielt von Dennis Hopper), der von dem Fall abgezogen wurde und jetzt in einem regierungseigenen Altersheim seinen Lebensabend verbringt. Auf der Suche nach dem gewalttätigen Killer stoßen Sie auf mysteriöse Nazis, die sich einem auf alte germanische Sagen basierendem Okkultismus fröhnen. Für die Ausführung des vernichtenden Odin-Rituals benötigt man den einzigartigen Black-Dahlia-Edelstein, der schon seit langem als verschollen gilt.

Die Reise durch Raum und Zeit führt Sie von Cleveland nach Deutschland und, fünf Jahre nach dem Start der Recherchen, zurück in die Vereinigten Staaten nach Los Angeles. Zwischendurch werden Sie von unheimlichen Träumen geplagt, die Sie in eine Parallelwelt entführen. Die prall gefüllten sechs CDs beherbergen insgesamt 80 Räumlichkeiten und erlauben es Ihnen, mit 56 Personen zu kommunizieren.

BLACK DAHLIA – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Take 2
- ▶ **Genre:** Interaktiver Film
- ▶ **Termin:** 4. Quartal '97
- ▶ **Besonderheiten:** Actioneinlagen mit Schußwechseln; basierend auf wahren Begebenheiten; Mischung aus klassischem Adventure und interaktiven Film.

Interaktive Videos

Wir hatten die an »7th Guest« angelehnte Steuerung von Ripper als zu einschränkend empfunden: Jede Bewegung wurde durch eine Kamerafahrt simuliert, wobei immer das Gefühl aufkam, etwas zu verpassen. Auch Take 2 war unzufrieden mit dieser Zwangsjacke und fand eine bessere Lösung für das neue Produkt. Egal, wo Sie stehenbleiben, dürfen Sie diesmal einen Blick rund um die eigene Achse vornehmen, ähnlich wie schon bei »Zork: Nemesis«. Die hochauflösende Rendergrafik sieht extrem edel aus, leider sind die Videosequenzen im Halbzeilenmodus, der deutlich unschärfer und düsterer ist.

Wie für einen interaktiven Film üblich, führen Sie lange Videosequenzen in das Geschehen ein. Im Intro sehen Sie schemenhaft, wie der Torso-Mörder eine Leiche in seinem Labor zerstückelt. Danach finden Sie sich in

Jeder einzelne der 80 Räume sieht wunderschön aus – aber vorsicht, so manch böse Überraschung wartet auf Sie.



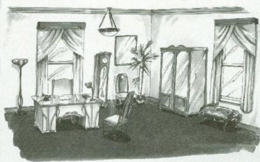




◀ Die Arbeit eines jeden Agenten beginnt in seinem (meist staubigen und düsteren) Büro. Black Dahlia wird diesem Klischee gerecht.



Dennis Hopper, der ▶ auch schon bei Hell mitspielte, hält wohl den Rekord für PC-Spiel-Auftritte.

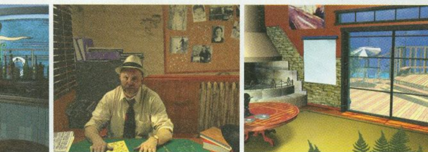


Alle Räumlichkeiten sind von einer Handvoll Grafikern detailverliebt vorgezeichnet.

Ihrem, also Jim Pearsons, Büro wieder. Nach einem kurzem Blick auf Ihren Schreibtisch wechseln Sie dank der Übersichtskarte ganz komfortabel zum nächsten Schauplatz. In einem Polizeibüro treffen Sie auf Detective Merylo, der Ihnen mehr Informationen über den Killer liefert, da er ebenfalls an dem Fall arbeitet. In dem gewohnten Multiple-choice-Verfahren entscheiden Sie als erstes, ob Sie mit der Polizei kooperieren oder auf fremde Hilfe verzichten. Zu Beginn des Spiels werden Sie nicht drum herumkommen, viel zu reden. Ihre erste Spur führt Sie zu einem »Louie the fish« und einer Einladung zu einem geheimen Treffen von Nazispionen mit okkultischem Hintergrund. Sie verabreden sich mit Louie, um mehr über die Zusammenhänge zu erfahren, als dieser prompt erschossen wird. Plötzlich finden Sie sich in einer Actionsequenz wieder, in der Sie wiederum den Killer zur Strecke bringen. Diese Art Einlage taucht öfter mal auf – die Mixtur zwischen Adventure und Actionspiel ist in letzter Zeit sehr beliebt (und im Falle von »Dark Earth«, das in der letzten Ausgabe vier Sterne bekam, auch nicht unbedingt schlecht).

Rätselraten

Natürlich werden Sie auch an einer Unzahl von Rätseln zu knabbern haben. Neben Adventure-typischen Aufgaben konfrontiert Black Dahlia Sie mit Puzzle-Einlagen, die hoffentlich weit über dem Niveau von 7th Guest angesiedelt sind. Die ersten beiden CDs liegen uns in voll spielbarer Version vor und sehen schon sehr vielversprechend aus. Die Grafik macht einen hervorragenden Eindruck, und auch die schauspielerischen Leistungen der Akteure gefallen mir. Der Rundumblick offenbart keine Schwächen und ist sehr flüssig – Sie können sogar leicht nach oben und unten schauen. Einzig die Steuerung ist noch hakelig, daran arbeiten die Programmierer gerade fieberhaft, wie uns Frazer Nash, der Public Relations Manager von Take 2 versicherte. (ab)

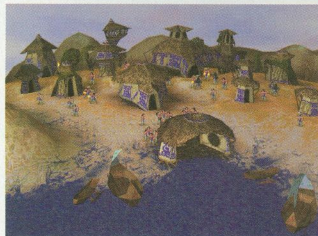


Populous: The Third Coming

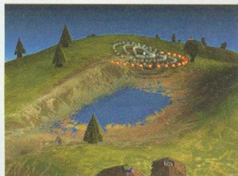
DIE BEVÖLKERUNGS EXPLOSION

Was lange gärt, wird endlich Wut: Vor acht Jahren entwickelte Bullfrog mit dem wahrhaft göttlichen »Populous« ein bahnbrechendes Echtzeit-Strategiespiel. Drei Jahre danach folgte der weniger erfolgreiche zweite Teil, und kurz nach dem christlichen Fest der Liebe soll der Zorn der Götter ein drittes Mal über uns hereinbrechen.

Oberochsenfrosch Peter Molyneux legte 1989 mit seinem Erstlingswerk – dem weltweit mehr als drei Millionen mal verkauften »Populous« – den Grundstein für seine eigene Legende. Nach der Fertigstellung des »Dungeon Keepers« verließ er bekanntlich Bullfrog. Für ihn übernahm Allan Wright – der Chef-Designer von »Magic Carpet 2« – die Entwicklungsleitung von »Populous: The Third Coming«. Die einstmals starre isometrische Perspektive ist einem frei beweglichen und beliebig zoombaren 3D-Gelände gewichen, das ein wenig an die texturierten Landschaften des »magischen Teppichs« erinnert. Anzeigen läßt es sich – je nach Hardwareausstattung – in vier Auflösungen von 320 mal 200 (VGA) bis hin zu 1280 mal 1024 Bildpunkten.



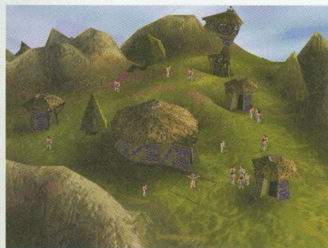
Genau wie bei den Vorgängern sind die Mannen mit blauen Fellen bekleidet, sogar Schiffe kommen zum Einsatz.



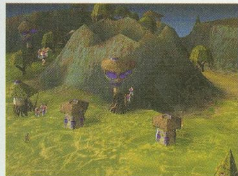
Eine Ihrer Haupttätigkeiten ist das Einebnen des Geländes.

Volk ohne Raum

An Terraintypen bekommen Sie neben den obligaten Wiesenwelten auch Schnee,- Wüsten,- und Marslandschaften zu Gesicht. Ab und an agieren Sie sogar in nächtlicher Umgebung, stets aber unter Hinzuziehung von in Echtzeit berechneten Licht- und Schatteneffekten. Für Solospieler wird es eine Kampagne mit 30 Missionen geben. Zumindest ebenso viele Szenarien stehen den bis zu vier Mehrspielern zur Verfügung, ein Weltengenerator sorgt schließlich für beliebig viele neue Aufgaben. Nostalgiker unter Ihnen kennen das zeitlosgeniale Spielprinzip bereits: Als gottgleicher Übervater eines kleinen Stammes sorgen Sie für dessen Ausbreitung. Zu diesem Zweck ebnen Sie mittels Mausklicks das Land großflächig ein. Dort errichten Ihre Mannen dann selbständig Hütten und Burgen, was wiederum eine wahre Bevölkerungsexplosion und ein Ansteigen des göttlichen Manas zur Folge hat.



Eine Siedlung auf dem Wiesenplaneten: Die Schamanin besitzt einen Federschmuck und beschwört soeben einen Zauber.



Ein beschworener Vulkan behindert die Ausbreitung des Stammes.

Neue Plagen braucht das Land

Letzteres benötigen Sie für weitere Einebnungsaktionen sowie für die Herbeirufung von Naturkatastrophen (Erdbeben, Insektenplagen, Vulkanausbrüche, Feuerstürme, Tornados, Geisterarmee ...), die natürlich tunlichst über dem feindlichen Lager zu beschwören sind. Als Medium für Ihre göttlichen Sprüche dient neuerdings eine Schamanin, die einzige nicht reproduzierbare Einheit. Sie zu verlieren ist gleichbedeutend mit der sofortigen Niederlage. Da die Reichweite der göttlichen Sprüche dieses Mal begrenzt ist, müssen Sie sich mit ihr manchmal in die unmittelbare Nähe der gegnerischen Basis begeben. Ziel allen Strebens ist stets die alleinige Weltherrschaft, und zu diesem Zweck unterweisen Sie Ihre Gefolgsleute in der Kunst der Kriegsführung, der Sabotage und des Gebäudediebstahls. Zudem beschwören Sie sechs teils mit magischen Kräften ausgestattete Heldenklassen vom Priester über einen Schwertkämpfer bis hin zum Todesengel. Anders als bei den beiden Vorgängern kontrollieren Sie Ihre Helden nun auch direkt, indem Sie diese einzeln anklicken und ganz gezielt umherbewegen. (md)

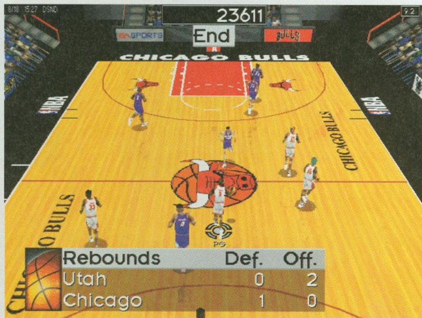
POPULOUS: THE THIRD COMING – FACTS

- **Hersteller:** Bullfrog
- **Genre:** Echtzeit-Strategiespiel
- **Termin:** Januar '98
- **Besonderheiten:** Sequel des preisgekrönten Klassikers; frei bewegliches 3D-Terrain; direkte Kontrolle der einzelnen Bewohner; Magiesystem; hohe K.I.; Mehrspielerbetrieb für bis zu vier Populisten.

NBA Live 98

Korbleger und Hallenfeger

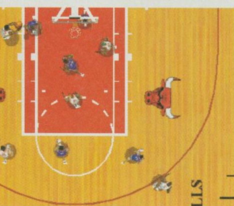
Als einziger der drei letztjährigen EA-Sports-Vertreter hat »NBA Live 97« einen Gold Player kassiert. Da stellt sich doch die Frage, was die Programmierer dieses Jahr noch verbessern wollen. Die erste spielbare Version des Nachfolgers gibt Aufschluß darüber.



Die eingeblendeten Statistiken werden Fans entzücken, genauso wie der Rest von NBA Live 98.

Bis zum letzten Jahr konnte die jeweils neue Version aus der EA-Sports-Reihe voll überzeugen, schon allein, weil die grafischen Veränderungen (das Umschalten von Bitmaps zu Polygonen) ein viel realistischeres Spielgefühl erzeugten. Bei »NHL 98« wurde jedoch klar, daß sich optisch nur noch wenig ändert. Auch die Steuerung ist nahezu optimal, was bleibt zu tun?

Die Kanadier setzen dieses Jahr auf Einheits-Look: Die knallbunten Menüs, die Sie noch aus »NBA 97« kennen, floen wieder raus – Übersicht ist Trumpf. Dafür spendierten die Programmierer einige neue Spieloptionen. Sie bauen sich auf Wunsch nun eigene Ligen zusammen, an denen zwischen vier und 32 Mannschaften teilnehmen.



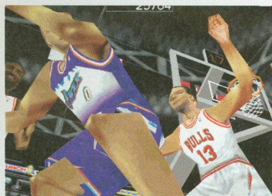
Alles schön übersichtlich: Die Overhead-Kamera zeigt freistehende Spieler am besten.

Für Zwischendurch ist der Drei-Punkte-Wettbewerb gedacht: Erzielen Sie eine bestimmte Zahl an Weitwürfen in der vorgegebenen Zeit. Einer der Programmierer muß wohl begeisterter Fan von »Die Klapperschlange 2« sein, auch wenn Snake Plissken sich mit Zwei-Punktern begnügen durfte.

Lebensechte Animationen

Für Profis und Fans der National Basketball Association ist der neue Manager-Modus ein Leckerbissen. So stellen Sie nicht nur eigene Teams zusammen, sondern nehmen jährlich an dem »Draft« teil. Im »Draft-Pool« vereinen sich junge Talente und ausgemusterte Profis. In den nordamerikanischen Profiligen gibt es ja keine Auf- oder Absteiger wie beim deutschen Fußball, die Teams bleiben immer die gleichen. Wer in einer Saison als schlechtester abschneidet, bekommt dafür die erste Wahl beim Draft, der letztjährige Champion nur die letzte – so ist für bleibende Spannung gesorgt. Auf den ersten Blick halten sich die grafischen Verbesserungen in Grenzen. Das Spiel mit den vertrauten Kamerawinkeln offenbart kaum Neues. Der Teufel liegt jedoch bekanntermaßen im Detail, und da hat EA Sports sich eine Menge einfallen lassen. Die Spieleranimationen wirken tatsächlich weitaus realistischer als im vorigen Jahr. Überall sind erfreuliche Kleinigkeiten zu entdecken: Wenn ein Spieler sich an den Korb hängt, schwingt er hin und her, die Ausrutscher und Rempeleien sind teilweise so gut gelungen, daß sie schon beim zuschauen wehtun. In den Nahansichten und bei Wiederholungen wirken die Basketballer immer noch etwas klobig, da weiß auch die optionale 3Dfx-Unterstützung keine Abhilfe zu schaffen.

Die Programmierer arbeiten noch an neuen Musikeinlagen und Videosequenzen. Die ausführlichen Korbwurfstatistiken zeigen nun endlich die Spielernummern und nicht nur die Position des Werfenden an. In der uns vorliegenden Fassung war noch kein deutscher Kommentar erhalten. EA Sports hat uns aber versichert, daß dieser so gut wie in NHL 98 sein wird. (ab)



In der Nahansicht wirken die Spieler immer noch etwas kantig, vielleicht schafft die 3Dfx-Unterstützung Abhilfe.

NBA LIVE 98 – FACTS

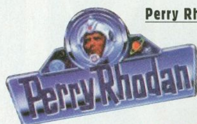
- **Hersteller:** EA Sports
- **Genre:** Sportspiel
- **Termin:** November '97
- **Besonderheiten:** Überarbeitete Grafik; 3Dfx-Unterstützung; Manager-Modus inklusive Drafting.

MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



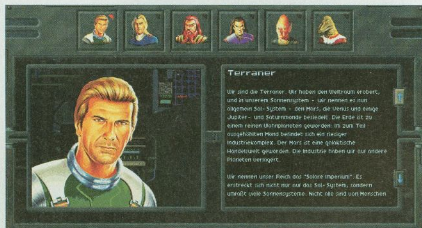
Perry Rhodan: Operation Eastside

DER ERBE DES UNIVERSUMS



Alles wächst und gedeiht: Ihre Kolonie wurde just auf einem Planeten abgesetzt.

Rund zwei Jahre nach den ersten Bildschirmfotos soll mit »Operation Eastside« das erste Spiel zur wohl erfolgreichsten Science-fiction-Romanserie der Welt erscheinen.



Neben den Terranern können auch fünf weitere Rassen auf Eroberungstour gehen.

Mit knapp 1900 Heftromanen und umgerechnet rund 113 000 Seiten, ist »Perry Rhodan« unbestritten die langlebigste und erfolgreichste Science-fiction-Heftreihe der Welt. Von den beschaulichen Anfängen anno 1961 hat sich die Serie längst gelöst: Statt der verfeindeten Blöcke des kalten Krieges stehen der geeinten Menschheit im solaren Imperium heute Übergegner wie die Tolkander gegenüber, die fast beiläufig ganze Galaxien entvölkern.

Wo ist Perry?

Schon vor zweieinhalb Jahren konnten Sie in PC Player 5/95 die ersten Infos zum lange überfälligen Perry-Rhodan-Spiel lesen. Damals sollte es noch ein Rollenspiel in schräger Action-Adventure-Ansicht werden, doch im Laufe der Zeit wurde das Konzept des inzwischen »Operation Eastside« getauften Titels zu einem rundenbasierten Strategiespiel umgemodelt. Vor der Komplexität von 36 Jahren schreckten die Designer von Fanpro zurück und konzentrierten sich mit dem Spielgeschehen auf den Zyklus »Das zweite Imperium«, in dem Perry und seine Freunde erstmals 1964/65 in der galaktischen »Eastside« auf Entdeckungstour gingen.



Endlich: Hardcore-Fans dürfen sich mit den eigenen Kugelraumern in die Weltraumschlacht wagen.

Let's go east!

Wahlweise als Terraner, Springer, Arkonide, Akone, Ara oder Topsider machen Sie sich im »Master of Orion«-Stil daran, enorm viele Welten zu kolonisieren. Diese wurden mit einem physikalischen Modell nachgebildet: Sonnennahe Planeten sind heiß und unwirtlich, sonnenferne kalt und eisig. Nur wenige bieten optimale Lebensbedingungen, die Ihren Kolonien ein langfristiges Überleben sichern. Darauf siedeln Sie Ihre Mannen an, die durch geschickte Forschung und Entwicklungen die Grundlage für neue, schlagkräftigere Raumflotten schaffen. Dabei müssen Sie auf die richtige Mischung von Industrie und Zerstreuungsindustrie achten, ansonsten sinkt die Moral der Bevölkerung. Neben Ihren Konkurrenten aus dem bekannten Teil des Universums stoßen Sie heftkonform auf die Blues. Die Raumschiffe dieser Rasse können Sie aufgrund der Molkex-Panzerung mit herkömmlichen Waffen zunächst nicht knacken – wie hat das Perry damals noch gemacht?

In der uns vorgestellten Version ließen sich die Raumschiffe bis hin zum Metall der Außenhaut noch aus einzelnen Komponenten zusammenstellen. Stefan Blanck von Fanpro meinte dazu, daß nicht jeder Spieler einen solchen Options-Overkill wünschen oder durchschauen würde. Daher dürfen Sie in der endgültigen Fassung wahrscheinlich Raumschiffe von der Stange kaufen und diese wenigstens noch teilweise auf- und umrüsten. Dafür bleibt mit über 70 verschiedenen Gebäudetypen auf den Planetenoberflächen noch genug zu tun. Teilweise läßt sich der Verwaltungsaufwand an computergesteuerte Helferlein übertragen, die auf Wunsch auch die Raumschlachten für Sie übernehmen. Wenn das Erobern allein keinen Spaß mehr macht, tummeln Sie sich mit bis zu fünf Spielern im Netzwerk. Die Musik stammt von keinem geringeren als Christopher Franke. Das Ex-Tangerine-Dream-Mitglied schrieb unter anderem den Soundtrack von »Universal Soldier« und der TV-Serie »Babylon 5«. (ra)



Aus der 3D-Karte der galaktischen Eastside wählen Sie sich eine Sonne aus ...



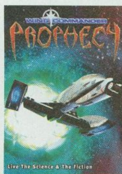
... deren System Sie siedlungstechnisch näher unter die Lupe nehmen wollen.

PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE

- **Hersteller:** Fanpro/Bomico
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** Dezember '97
- **Besonderheiten:** Langerwartetes Spiel zu *der* Science-fiction-Serie schlechthin; Administratoren helfen beim Konzentrieren auf die wesentlichen Spielelemente; »historisches« Szenario des »Das zweite Imperium«-Zyklus.

Die gewaltigste Bedrohung des Universums

hat Sie entdeckt...



Limited Edition – Bestellen Sie jetzt!

Inklusive: Soundtrack-CD

und 3D-Mousepad

... und das Unbekannte haben Sie schon immer gefürchtet. Eine bahnbrechende Engine mit 3D-Beschleunigung und atemberaubend schnellen Bildraten, eine mitreißende Handlung, und unübertroffenes Gameplay schlagen ein neues Kapitel in der Wing-Commander-Geschichte auf. Wing Commander™: Prophecy – das Abenteuer beginnt!



Der Original-Soundtrack zum PC-Spiel. Mit exklusiven Songs von Das Ich, Project Pitchfork, Die Krupps, u.v.a. Gepl. Veröffentlichung: November 97









www.origin.ea.com

NICHT NUR GO

Im 3. Jahrtausend sind Bergmassive nicht einfach Bergmassive –

es sind Festungen.

Oberkommandos beziehen daher ebenso wie Scharfschützen

und Grenadiere Stellung auf den Gipfeln.

Weshalb auch nicht alles, was von

oben kommt, Befehle sind ...

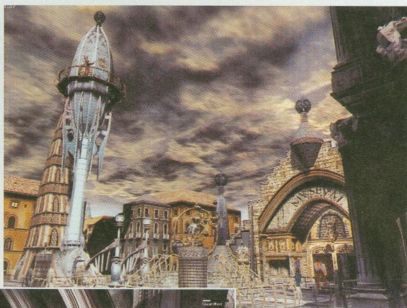
ACTIVISION®

AURAN

Queen: The Eye

Königin der Nacht

Geht es um Computerspiele, hört man die Namen bekannter Rockbands üblicherweise nur im Zusammenhang mit gefürchteten Phrasen wie »interaktiver Film« oder »Multimedia-Spektakel«. Electronic Arts versucht mit »Queen: The Eye« zu beweisen, daß aus derartigen Lizenzverträgen mehr herauszuholen ist als eine digitale Videoclip-Sammlung.

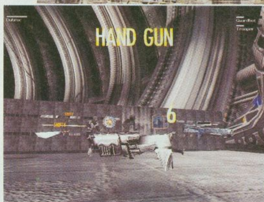


Die skurrile Grafik gleicht der Musik von Queen: Sie ist nicht jedermanns Sache.

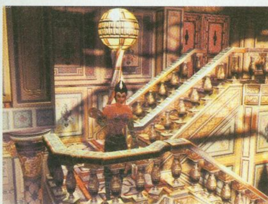
Eine Rasse mit Namen »The Eye« herrscht in der nicht ganz so fernen Zukunft über die Menschheit. Da diktatorische Regierungen die Kreativität als eine Vorstufe der Revolution ansehen, gilt es als das höchste Ziel der »Augen«, ebendiese schnellstmöglich zu beseitigen. Allein ein Mann bäumt sich gegen ihre Tyrannei und den Totalitarismus des Systems auf: der Endzeit-Held Dubroc.

Die Lebensschmiede

Bei »Queen: The Eye« handelt es sich um ein Action-Adventure im Stil von »Bioforge« oder »Dark Earth«. Aus wechselnden Kameraperspektiven steuert der Spieler den Protagonisten Dubroc durch fünf apokalyptische Gebiete der Zukunft. Die »Arena« bietet beispielsweise ein futuristisches Labyrinth mit verrückten Fallen und hinterhältigen Wachdroiden. In der »Final Domain« hingegen hetzen gefährliche Killerdronen den Endzeit-Revoluzzer über gefährliche Jump-»und vor allem«-run-Etappen. Insgesamt hat er zu den über 30 Bewohnern der gerenderten Level ein recht unterschiedliches Verhältnis: Mit den einen führt er eine friedliche Koexistenz, den anderen poliert er die Köpfe, wann immer sich eine passende Gelegenheit bietet. Dubrocs Nahkampftechniken wie auch sein Waffenarsenal erweisen sich hierbei für ein Spiel des Action-Adventure-Genres als ungewöhnlich umfangreich. Fausthiebe, Kinnhaken, Drehkicks, Tiefschläge und -tritte sorgen für extremes Unbehagen bei übelgelaunten Zeitgenossen, und auch Buschmesser, Katanas, Pistolen und Schrotflinten verbessern ihre Stimmung nicht zwangsläufig. Gleich wie sich der kernige Held Gehör und Respekt verschafft, sein Auftreten bleibt durch Motion-capturing flüssig und elegant. Nicht daß jedoch der Eindruck aufkommt, es handele sich bei diesem Spiel um eine hirnlose Prügelorgie: Öfter als ihm wahrscheinlich lieb ist, sieht sich der Spieler mit kniffeligen Rätseln und mörderischen Fallen jeder Fasson konfrontiert. Ferner harren unzählige Geheimräume und eigentümliche Gegenstände ihrer Entdeckung.



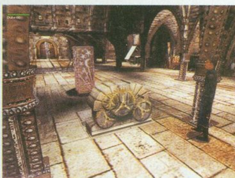
Im Handgepäck transportiert Dubroc allerlei nützliches Waffenmaterial.



Hier gilt es, das Herz dieser liebreizenden Dame zu gewinnen.

Von Musikern und Kreaturen

Durch die zwei wichtigsten Elemente, der fortschrittlichen Spiel-Engine und der allseits präsenten Rockmusik von Freddy Mercury, richtet sich Queen: The Eye an zwei unterschiedliche Zielgruppen. Zum einen möchte Electronic Arts natürlich alle eingefleischten Computerspieler erreichen, die auf die Vermischung des Action- und Adventure-Genres stehen. Allerdings sollen auch Queen-Fans, die bisher mit Spielen wenig bis gar nichts im Sinn hatten, an dieser Software Gefallen finden. Das Interesse von Anfängern und Profis gleichermaßen zu wecken, zudem bei einem actionlastigen Adventure, ist ein riskantes Unterfangen. Von den bisherigen Kooperationen zwischen Softwarehäusern und Musikern hebt sich Queen: The Eye mehr als deutlich ab. (vs)



»It's a kind of magic«. Oder sollte Dubroc doch nur an Schaltern und Knöpfen herumspielen müssen?

QUEEN: THE EYE – FACTS

▶ **Hersteller:**	Electronic Arts
▶ **Genre:**	Action-Adventure
▶ **Termin:**	Oktober '97
▶ **Besonderheiten:**	Spielmusik bestehend aus Stücken von Queen; über 30 Charaktere; sehr detaillierte Animationen; fünf CDs.

F-22 Air Dominance Fighter

DER LUFTÜBERLEGEN-HEITS-JÄGER

Die »TFX«-Serie des Teams Digital Image Design geht in die dritte Runde. Diesmal nehmen sich die Briten des aktuellen Lieblings fast aller Simulationsprogrammierer an, der F-22.



Selbst aus dieser Höhe sind viele Bodendetails erkennbar, etwa die Beleuchtung der Startbahn.

DID brachte Ende 1995 mit dem »EF 2000« eine der besten bislang erhältlichen militärischen Flugsimulationen heraus. Nach rund zwei Jahren intensiver Entwicklungsarbeit steht nun der Nachfolger kurz vor der Vollendung.

Air Dominance Fighter

Als Pilot der saudi-arabischen, ägyptischen und natürlich der US-Luftwaffe nehmen Sie Platz hinter dem Steuerknüppel des momentan modernsten einsatzfähigen Kampfflugzeugs. Durch technische Überlegenheit ist die F-22 in der Lage, bis zu Mach 1.5 ohne Nachbrenner zu fliegen, was der Reichweite zugute kommt. Rumpfform und das schlecht zu ortende Bordradar sorgen zudem für einen derartig geringen Radarquerschnitt, daß die Entdeckung einer solchen Maschine schon einem Kunststück nahekommt.

Die Handlung ist im Jahre 2010 angesiedelt, und der mittlere Osten muß wieder als Krisenherd herhalten. Insgesamt drei Kampagnen à zehn Missionen stehen auf dem Flugplan, die Sie über rund 4.5 Millionen Quadratkilometer Terrain führen. Alles in allem sollen über 75 Aufträge auf der CD vorliegen. Das Programm verlangt dabei von Ihnen auch komplizierte Manöver wie das Auftanken in der Luft . Erleichterung bringt da ein überarbeitetes virtuelles Cockpit, welches nun wie bei Interactive Magics »iF-22« komplett mit der Maus beklickt werden kann.

Wie immer wird der Realismus bei DID groß geschrieben – kein Wunder, denn die Engländer entwickeln auch Software für reale militärische Problemlösungen. Neben dem Flugverhalten zeigt sich dies wie auch schon beim Vorgänger im Geschehen rundherum. Während Sie Ihre Missionen fliegen, rücken Panzerbataillone vor, und andere Flieger kämpfen an Stellen, die mit Ihrem spezifischen Auftrag nichts oder wenig zu tun haben. Dazu werden insgesamt 60 unterschiedliche Flugzeugtypen mit 36 Waffensystemen simuliert, außerdem sorgt eine 10 000 Wörter umfassende Sprachausgabe für akustische Untermalung.

Außergewöhnlich ist weiterhin die Möglichkeit, die Ereignisse aus einer AWACS-Maschine heraus zu beobachten und in jede beliebige F-22 »hineinspringen« zu können. Die Unterstützung gängiger 3D-Beschleuniger zaubert schnelle 16-Bit-Grafik auf den Monitor, außerdem werden die Bodentexturen gefiltert. Aufgrund des geringen Speicherplatzes etwa einer 3Dfx-Karte, müssen Sie auf diesen Effekt bei Gebäuden und Häusern allerdings verzichten. Dafür bieten die Grafiker Lensflare-Effekte und dynamisches, farbiges »Light Sourcing«. Und das »Smart Muse«-System paßt die Musik automatisch an das Spiel an.

Total Air War

Im Frühjahr 1998 kommt übrigens die Zusatz-CD »Total Air War« heraus. Damit steigen Sie vom Rang her eine Stufe höher, denn nun müssen eigene Flugpläne ausgearbeitet werden. Grundsätzlich wird Ihnen nur das Operationsziel genannt. Wie Sie das erreichen, ist völlig freigestellt. Laut Auskunft der Programmierer sollen dabei bis zu 40 000 unterschiedliche Konfliktverläufe möglich sein. **(mash)**



Hier ist der interessante Effekt zu beobachten, daß die Landschaftstexturen gefiltert sind, die der Häuser und Gebäude jedoch nicht. Dies liegt am mangelnden Speicher von Beschleunigerkarten.

F-22 ADF – FACTS

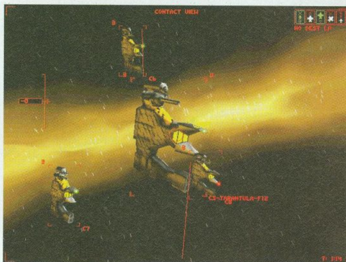
- **Hersteller:** Ocean
- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** Dezember '97
- **Besonderheiten:** Großes Operationsgebiet; Betonung auf hohem Realismus; Kontrolle des Spiels aus einem AWACS-Flugzeug heraus



Bei geöffnetem Waffenschacht sind sämtliche Raketen gut zu sehen.

I-War

Unendliche TIEFEN



Der grafische Hochgenuß von I-War braucht sich vor der Konkurrenz nicht zu fürchten.

Aus Computerspielen sind Exkursionen ins unendliche All kaum mehr wegzudenken. Ein neuer Stern am Himmel könnte demnächst auf den Namen »I-War« getauft werden.

Das erste Project der neuen Firma Particle Systems nähert sich mit Warpgeschwindigkeit der Fertigstellung. Als direkter Konkurrent vom fünften Teil der »Wing Commander«-Saga, »Prophecy«, erwarten wir in wenigen Wochen die testbare Version von »Infinity War«, kurz »I-War« genannt. Um in die atmosphärische Geschichte zu tauchen, begeben wir uns in die allerfernste Zukunft. Der Expansionsdrang der Menschheit und die Bevölkerungsexplosion ließen riesige Kolonien in den entlegendsten Galaxien entstehen. Die Gemeinschaft nennt sich »Commonwealth« und wird militärisch von der »NAVY« geschützt. Eine unzufriedene Fraktion spaltet sich von der Gemeinschaft ab. Die »Indies« werden angeklagt, Piraterie und Kapitalverbrechen zu vergehen, und die NAVY zettelt einen Krieg mit den Unabhängigen an. Als Sie das Kommando über einen großen Zerstörer übernehmen, tobt der Kampf schon seit Hunderten von Jahren. Im Verlauf der Geschichte erkennen Sie, daß die Trennung zwischen Gut und Böse nicht so leicht ist, wie es Ihnen vorgegaukelt wurde. Bevor Sie aber alle Verbindungen und Geschehnisse einordnen können, haben Sie viele Missionen zu bestehen.

Klein, aber fein

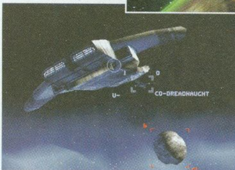
Das Programmierteam bestand die meiste Zeit aus nur sechs Mann. Michael Powell war nicht nur der Projekt Manager, sondern auch gleichzeitig der Chef-Programmierer. Sein wohl bekanntestes Werk bisher ist die U-Boot-Simulation »SubWar 2050«. Der zweite Kopf der Truppe, Glyn Williams, zeigte sich für das generelle Konzept, die Gestaltung aller Teile des Spiels und die Dialoge verantwortlich. Wie Michael programmiert er schon seit Mitte der 80er Jahre. Sein allererstes Spiel, »Cholo«, war auch gleich ein riesiger Erfolg (auf dem BBC 32, falls sich noch jemand an dieses Prachtstück von einem Computer erinnern kann). Einer der sechs war nur für die Künstliche Intelligenz zuständig, von der Particle Systems behauptet, sie sei das Beste, was das Genre je zu bieten hatte. Alle sind sie große Fans von Science-fiction-Filmen und -Spielen. Michael erzählte uns, daß er die gesamten »X-Wing«- und »TIE-Fighter«-Palette durchgespielt hat.

Revolution im Weltall

Die Preview-Version beweist schon die grafischen Stärken von I-War, und das ganz ohne Hardwarebeschleunigung: 15 Bilder pro Sekunde auf einem Pentium/100 sind traumhafte Werte, und das bei 3000 bis 5000 Polygonen gleichzeitig auf dem Schirm. Zusätzliche Effekte wie Bewegungsunschärfe und internes Reflexlicht sind zudem mit von der Partie. Particle Systems will sich Zeit nehmen, bevor sie das Spiel für 3D-Grafikkarten optimieren. Sie sehen ein enormes Potential in diesen Karten, die bisher niemand so richtig ausgelastet hat. Glyn glaubt, daß ihr Produkt der Konkurrenz nicht nur grafisch überlegen ist. Das fiktive Universum wurde ihnen schließlich nicht auf einem Tablett serviert, sondern bis ins kleinste Detail ausgeklügelt. Der Spieler steht vor etwas völlig neuem. Ganze Galaxien mit multiplen Sternensystemen warten darauf, erforscht zu werden. Sehr ungewöhnlich aber durchaus realistisch verhalten sich die Flugeigenschaften Ihres Sternenkreuzers: Die Anwendung der Newtonschen Axiome läßt das Schiff viel mehr driften, als Sie es bisher gewohnt sind. Das Gefühl, in einem luftleeren Raum zu agieren, wird dadurch verstärkt. So wie Sie Reparaturarbeiten an einen Ingenieur delegieren können, so steht es Ihnen auch frei, den Schiffscomputer die Reibungslosigkeit ausgleichen zu lassen, so daß sich der Kreuzer auch wie im Genre gewohnt steuern läßt. Hoffentlich sind die über 40 Missionen wirklich so abwechslungsreich und spannend, wie es uns Particle Systems verspricht. (ab)

I-WAR – FACTS	
▶ Hersteller:	Particle Systems/Ocean
▶ Genre:	Actionspiel
▶ Termin:	Dezember '97
▶ Besonderheiten:	Bewegung im Weltraum verläuft gemäß der Newtonschen Axiome; entwickelnde Hintergrundgeschichte; vielfältige Missionsvarianten; revolutionäre Grafik-Engine.


Noch mehr Breite als Cinemascope: Auch die Zwischensequenzen gehören zur Edelklasse.



Zwei Dreadnoughts befinden sich im Anflug auf einen Meteoriten.


Das gerenderte Intro stimmt atmosphärisch auf das Spiel und den zu schlichtenden Konflikt ein.

DESIGNED FOR Intel MMX™

SPEEDBOAT Attack

Das explosivste Bootsrennen aller Zeiten. Auf der Wasserrennstrecke geht es mit Action, Stunts und Hochgeschwindigkeit zur Sache: Wer nicht schnell genug schaltet, geht baden – oder landet im Flammeninferno.

Eine fesselnde Mischung aus Racing- und Shooting-Action, die dem Spieler alles abverlangt. Arcade-Meisterschafts- und Zeitrenn-Modus.

Brillante, turbo-schnelle 3D-Grafik und hyperrealistische Effekte machen jedem Game-Fan den Mund wässrig – und vielleicht auch die Hose naß. 2-Spieler-Option mit geteiltem Bildschirm und Netzwerk-Option für bis zu 6 Personen (LAN oder Internet). Besitzer eines MMX-Prozessors dürfen sich auf eindrucksvolle zusätzliche Features freuen.

Jetzt im Handel

Criterion Studios

PC CD-ROM



www.telstar.co.uk

Distributed by



WWW.KONAMI.COM

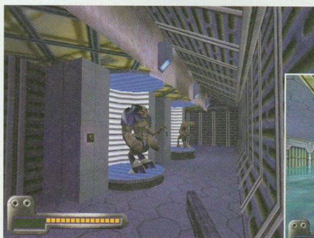
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 . D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 . Fax (069) 950812-74

identität

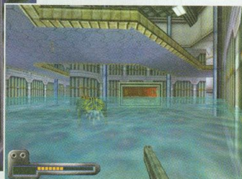
Half-Life

HALB WERTS ZEIT

Die Aussage »basierend auf der Quake-Engine« schwebt über den meisten neuen 3D-Shootern wie eine Leuchttafel, auf der mit großen Neonbuchstaben »Plagiat« geschrieben steht. Die Programmierer von Valve demonstrieren jedoch die Ausbaufähigkeit des Kassenschlagers von id-software.



Auf diese finsteren Gestalten ist auch in der entschärften deutschen Version zu hoffen.



Transparenzeffekte, wie hier am Beispiel der Wasseroberfläche zu sehen, sind bei Half-Life eine Selbstverständlichkeit.



Half-Life verwendet eine überarbeitete Quake-Engine, und selbst die Level entstehen noch in dessen bekanntem Editor Worldcraft.

Wissenschaftliche Experimente haben die unangenehme Eigenschaft in die Hose zu gehen. Warum sollte es in den virtuellen Forschungslabors von »Half-Life« anders sein. Während Sie sich in typischer 3D-Manier gegen Horden entlaufeneder Mutanten-Wesen zur Wehr setzen, plätschert die Hintergrundgeschichte von Monstern, Wummen und Spionen fröhlich dahin und hebt sich von der üblichen Action-Kost wohltuend ab.



Der freundliche Wachmann stellt nicht unbedingt seinen intelligentesten Gesichtsausdruck zur Schau.

In 3D und Farbe

Im Gegensatz zu vielen seiner Mitbewerber dürfte sich Half-Life zu einem echten optischen Spektakel entwickeln. Allein die Tatsache, daß es statt trister 8-Bit Farbtiefe (256) satte 16-Bit (65 535) darstellt, reduziert die Eintönigkeit und Sterilität, die gerade bei Konkurrenten mit 3D-Beschleunigern auftreten (siehe etwa »Hexen 2« oder »Turok«). Deren markantesten Merkmale wie Transparenz, Nebeleffekte und bilineares Filtering gehören natürlich ebenfalls zum guten Ton. Für einen höheren Realitätsgrad sorgen ferner umhertreibende Rauchschwaden, reflektierende Metallobjekte und dynamische Oberflächen. Letzteres umfaßt ein breites Spektrum an atmosphärischen Effekten: Feuchte Wände setzen im Laufe der Zeit Moos an, Plastikoberflächen weisen wirklichkeitsgetreu Kampfspuren auf, und Wasseroberflächen kräuseln sich unter den Füßen Ihres Charakters. Um das klaustrophobische Gefühl beim Durchwaten enger Abwasserkanäle oder dem Tauchen in überfluteten Röhrensystemen wiederzugeben, bedarf es allerdings mehr als schöner Grafik. Für die akustische Unterstützung ist das sogenannte DSP (Digital Signal Progressing) zuständig. Sie sorgt dafür, daß Geräusche in großen Räumen Echos erzeugen, unter Wasser gedämpft klingen oder von absorbierenden Flächen verschluckt werden.

Das Bestiarium

Der Wandel vom ruckeligen Bitmap-Gegner hin zum lebensecht animierten Polygon-Monster zieht sich immer deutlicher durch das Genre. Half-Life treibt mit seiner »Skeletal Animation« und über 6000 Polygonen pro Widerling den Fortschritt voran. Alle Charaktere die Ihnen begegnen, tragen in ihrem Inneren ein komplexes Knochensystem, das naturgetreue Bewegungen erlaubt. Da sich das Erstellen von Animationssequenzen mit dem »Skeletal Animation«-Prinzip als äußerst einfach erweist, prahlen alle Gegner mit einer Unzahl von selbigen. Abstoßende Untiere stürmen an Ihnen vorbei, fixieren Sie dabei aber unaufhörlich mit den Augen. Entschlossene Soldaten zücken die Waffen in vollem Lauf oder in knieender Angriffsposition. Den Vögeln und Fischen nachempfunden, gleiten Schwärme exotischer Wesen durch die Lüfte oder die Tiefen des Wassers. Angriffe auf den Spieler führen Sierras Geschöpfe nicht planlos aus, sondern errechnen zuerst ihre Erfolgsaussichten. Hierbei spielen die eigene zahlenmäßige Überlegenheit, der individuelle Gesundheitszustand sowie die derzeitige Verfassung des Spielers eine Rolle. (vs)

HALF-LIFE – FACTS

- **Hersteller:** Sierra
- **Genre:** 3D-Actionspiel
- **Termin:** 4. Quartal '97
- **Besonderheiten:** 16-Bit Farbtiefe; weichere Animationen durch »Skeletal Animation System«; Gegner bestehen teilweise aus über 6000 Polygonen; Gruppenverhalten der KI; benutzbare Fahrzeuge; DSP-Technologie.

Hier beginnt Ihre Verantwortung als Staffelführer.

Hier endet sie

Irgendwie

In naher Zukunft wird Ihr Einsatzgebiet ziemlich genau ein Universum größer sein.

Parallel dazu wachsen Ihre Aufgaben an Deck:

und knallharte Autorität. I-WAR – die galaktische Herausforderung.

ocean

PARTICLE SYSTEMS

wieder.

blöd, oder?



REBELLION IM UNIVERSUM

Neben Treffsicherheit und Mut brauchen Sie dann auch strategisches Fingerspitzengefühl

Ab November 97* in diesem Sternensystem.

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de

* Voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel.

ÜBER 7 BRÜCKEN MUSST DU GEHN

In **Close Combat: Die Brücke von Arnheim** versuchen Sie als Oberbefehlshaber der Alliierten oder der Achsenmächte, fünf strategisch wichtige Brücken zu erobern. Basierend auf der Operation »Market Garden« helfen Sie in geschichtlich korrekten Missionen der einen oder anderen Seite zum Erfolg. Beide verfügen hierbei logischerweise über unterschiedliche Fähigkeiten, Ausrüstungen und Munitionsvorräte. Auf taktisch realistischen Schlachtfeldern krauchen polnische, britische, amerikanische oder eben auch deutsche Soldaten durch die Büsche, um ihre in Echtzeit ablaufenden Kämpfe zu bestreiten. Die Ausgangssituationen der einzelnen Gefechte dürfen Sie mit dem »Battlemaker« frei definieren. (vs)



Ein lauschiges Plätzchen haben unsere Truppen da. Fragt sich nur, wer den Panzer zum Picknick eingeladen hat.



Winzige Pixelsoldaten bekämpfen erbost den verschanzten Feind.

CLOSE COMBAT: DIE BRÜCKE VON ARNHEIM – FACTS

Hersteller:	Microsoft
Genre:	Echtzeit-Strategie
Termin:	November '97

PUZZELEI IM GLOCKENTURM

Hasbro Interaktives neuste Knobelei **Puzz 3D** läßt Sie die Kathedrale von Notre Dame nachbauen, ohne Sie in die unangenehme Lage zu bringen, schwere Gesteinsbrocken herumschleppen zu müssen. Vielmehr ist es Ihre Aufgabe, ein hochinteressantes und gleichermaßen dreidimensionales Puzzle zu lösen. Schaffen Sie es mit viel Geduld, das gute Stück zu vollenden, wartet eine interaktive Tour durch die alten Gemäuer auf Sie. Ein weiteres Produkt mit ähnlich hohem Nutzwert, stellt das futuristische **Monopoly Star Wars** dar. Ziehen Sie mit Leia, Chewbacca oder Han Solo über Los, und verlangen Sie galaktische Summen für Zweifamilienhäuser an der Milchstraße oder Hotelzimmer im Todesstern. (vs)



Nach Beendigung des Puzzles dürfen Sie die heiligen Hallen betreten.



Puzzeln Sie am Bildschirm aus etlichen Teilen die Kathedrale von Notre Dame zusammen.

PUZZ 3D -FACTS

Hersteller:	Hasbro
Genre:	Denkspiel
Termin:	4.Quartal '97

KURZ NOTIERT

➔ Darf es noch etwas mehr sein? GT Interactive (»Abe's Oddysee«, »Total Annihilation«) übernahm für $250 Millionen 80 Prozent der Microprose-Aktien (»GP2«, »X-COM«) und ist nach Electronic Arts die zweitgrößte Spielefirma der Welt.

➔ Sierra arbeitet an einem Babylon-5-Spiel: Der Weltraumtitel soll eine Mischung aus Wing-Commander und strategischen Elementen werden.

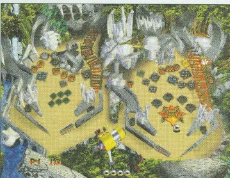
➔ Back to the roots: Activision sicherte sich die Rechte für PC-Umsetzungen der knapp 20 Jahre alten Spielhallenklassikern Battle Zone und Asteroids.

➔ Back to the roots 2: Die E3 findet ab 1999 wieder in Los Angeles statt. Logische Wahl – die Mehrzahl aller Spieleentwickler schafft an der Westküste.

➔ Gumpei Yokoi ist tot. Der Erfinder des Game Boy und dem eher mißglücken Virtual Boy wurde von einem Auto erfaßt, als er seinen Wagen nach einem kleineren Unfall auf Schäden untersuchte.

PINBALL ULTRA

So merkwürdig dies einem normal intelligenten Menschen auch erscheinen mag: **3D Ultra Pinbal** verfügt über eine eigene Hintergrundgeschichte. Rex Hunter, seines Zeichens Hobbyabenteurer und Buschpilot setzt zur Notlandung im Dschungel an. Dort entdeckt er wunderlicherweise eine Welt, in der die Zeit stehen geblieben zu sein scheint. Dinosaurier und Buschmenschen stromern durch die Gegend, als hätten sie nichts Besseres zu tun (etwa Aussterben). Der heldenhafte Rex kämpft sich über 20 Tische (und Bänke?), die allesamt durch ihre Dreidimensionalität bestechen. Neben einem einzigartigen Konzept, hat dieser Flipper auch eine beispielhafte Engine, von der Sierra behauptet, sie sei technisch die beste des ganzen Genres. (vs)



3D Ultra Pinball beinhaltet 20 verschiedene Tische für den Herausforderer.



Rex Hunter stürzt mit seinem Flugzeug ab und gelangt so in eine Welt voller Saurier, Höhlenmenschen und Flipper.

3D ULTRA PINBALL – FACTS

Hersteller:	Sierra
Genre:	Flipper-Simulation
Termin:	4. Quartal 97

DAS FÜNFHUNDERT-JÄHRIGE REICH

Wer meint, bis zum 26. Jahrhundert hätte sich unsere Welt in einen besseren Ort verwandelt, der irrt gewaltig. Gangs, Bürgerkriege, Militärregierungen plagen die Menschheit mehr denn je. Es ist nun an Ihnen, innerhalb von 500 Jahren für Frieden und Wohlstand zu sorgen (oder den Regenwald niederzubrennen und die Menschenrechte abzuschaffen). Hierbei basiert die komplette, von Ihnen beherrschte Spiellandschaft auf sozio-ökonomischen und -ökologischen Prognosen und einer bis zu 50 km akkuraten isometrischen Weltkarte. **3rd Millenium** reagiert auf all Ihre Handlungen und generiert vollkommen spontan unerwartete Ereignisse und Echtzeit-3D-Charaktere. Weiterhin führen Sie über 40 Minuten Nachrichten und Werbesendungen durch Ihre fünfhundertjährige Zeit als Herrscher. (vs)

3RD MILLENIUM – FACTS	
▶ Hersteller:	Cryo
▶ Genre:	Wirtschaftssimulation
▶ Termin:	November '97



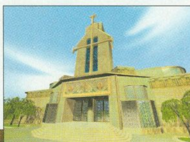
In vier verschiedenen Zoom-Stufen ...



... behalten Sie immer den Überblick.

UBIKATION

Basierend auf der Buchvorlage von Philip K. Dick zu »Blade Runner« und »Total Recall«, erscheint im November '97 Cryos Mischung aus Adventure und Strategiespiel **Ubik**. Es spielt im Jahr 2019 und erzählt (wieder einmal) von einer Welt der Zukunft, mit Kolonien im All, Industriespionage und allem was sonst noch dazugehört. Sie leiten für die Firma »Runciter Associations« ein kleines Einsatzteam, daß Gegenspionage betreibt. Zu Ihren Mannen gehören neben gewöhnlichen Söldnern, mit übernatürlichen Kräften ausgestattete Agenten (60 mit Motion-capturing erzeugte Charaktere). Über 30 Waffen und 60 verschiedenen Psi-Kräfte helfen Ihnen bei der Überwindung der 15 verschiedenen Level (aufgeteilt in zwei Universen). Wechselnde Kamerawinkel sorgen für freie Sicht auf das Kampfgeschehen. (vs)



Die Zukunftsvision von P. K. Dick enthält offensichtlich gewisse konservative Elemente.



Die Spielcharaktere sind in Echtzeit 3D gerendert.

UBIK –FACTS	
▶ Hersteller:	Cryo
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	November '97

HAMMER DES KRIEGES

Bei **Dark Omen** handelt es sich um ein Echtzeitstrategiespiel, dessen Grundlage das Games Workshop Table-Top Warhammer ist. Ähnlich »Myth« blicken Sie aus der isometrischen Vogelperspektive auf Ihre Schergen (Infanterie, Kavallerie, Bogenschützen, Zauberer, Kampfmaschinen oder riesige Monster) und hetzen sie nach Lust und Laune über die dreidimensionale Landschaft. Die Kameraeinstellungen sind, den verschiedenen Zoom-Stufen gleich, frei wählbar, wobei realistische Licht- und Schatteneffekte für mehr Authentizität sorgen. Die bevorstehenden Kampagnen entwickeln sich dynamisch und werden durch Ihre Entscheidungen beeinflußt. Ein Mehrspielermodus erlaubt es sage und schreibe zwei Spielern, Ihre Truppen gegeneinander antreten zu lassen. (vs)



Dark Omen erspart Ihnen den Kauf sündhaft teurer Zinnfiguren.



So schön kann Table-Top sein: Dark Omen ist eine Umsetzung von Games Workshops Warhammer.

DARK OMEN -FACTS	
▶ Hersteller:	Electronic Arts
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	1. Quartal '98

LORDS OF MAGIC™



8 magische Rassen

In Zeiten der tödlichen Bedrohung des friedliebenden Volkes von Urak durch den finsteren Hexer Balkoth braucht es wahre Helden mit magischen Fähigkeiten, um den Siegeszug des Schreckens zu beenden. In LORDS OF MAGIC, dem Nachfolger des Bestsellers Lords of the Realm II, betreten Sie eine fantastische Welt voller Zauberer, Zwerge, Magie, Elfen und Barbaren, in der Gut und Böse um die Vorherrschaft ringen.


3-D Terrain Editor

Aufbauend auf den dramatischen Features, die Lords of the Realm II zu einem Meilenstein im Strategiegenre machten, kombiniert LORDS OF MAGIC erneut rundenbasierendes Erforschen und Verwalten mit spektakulären Echtzeitschlachten. Vereinigen Sie Ihre Kräfte mit bis zu 6 Spielern via Netzwerk oder Internet - und kämpfen Sie gegeneinander oder gemeinsam gegen den barbarischen Balkoth. Sie befehligen bis zu 80 Kreaturen, inklusive Vampire, Elfen, Skelette und Monster in Ihrem Kampf gegen das unsagbar Böse. Im Zeichen der Magie führen viele Wege zur Errettung des Reiches von Urak: mehrere Lösungen, viele Optionen und unendlichen Spielspaß!

LORDS OF MAGIC besitzt ein echtes dreidimensionales Spielfeld, hoch auflösende HiColour-Grafiken und einen mächtigen Terraineditor, der Ihnen alle Möglichkeiten bietet.



Die ultimative Alternative für Strategie- und Fantasy-Fans!

Ende November 1997.

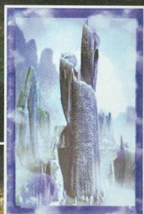
www.sierra.de

SIERRA®



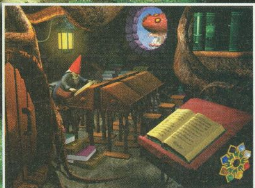
Auf Ihrem Weg durch Urak kämpfen Sie in dunklen und geheimnisvollen Höhlen, Burgen und Kerkern.

"WarCraft 2T





wählen sie eine von 8 städten als zentrum ihres reiches.



in der bibliothek forschen gelehrte nach neuen wegen ihre gegner zu besiegen.

M für Fortgeschrittene" PC Games

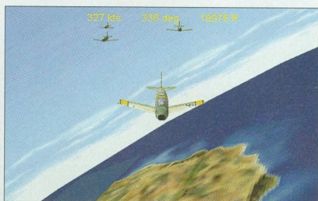
tief drinnen in ihrem turm erschaffen ihre zauberer neue magische sprüche und geheimnisvolle kreaturen.



wenn sie den schergen von balkoth gegenüberstehen wechselt das geschehen in den echtzeit-modus.



ASSE ÜBER KOREA


Der Lohn für 18 absolvierte Einsätze: die F-86 Sabre. (Sabre Ace)

Virgin will verstärkt den Simulationsmarkt bedienen. Außer »F-16 Aggressor« (siehe auch ECTS-Messebericht in Ausgabe 11/97) steht **Sabre Ace: Konflikt über Korea** startklar bereit. Das in der nächsten Ausgabe zum Test vorliegende Spiel nimmt sich eines bisher in Simulationen sträflich vernachlässigten Konflikts an, nämlich des Korea-Krieges 1950-53. Sowohl als Amerikaner oder Nordkoreaner beziehungsweise Sowjet greifen Sie ein, wobei auf jeder Seite bestimmte Verhaltensregeln beachtet werden müssen: Russen dürfen sich nicht zu lange über größeren Gewässern aufhalten, denn ihre Vorgesetzten befürchten, die Maschine könnte dem Gegner intakt in die Hände fallen. Bei Versagen müssen die Piloten mit Disziplinarmaßnahmen rechnen. Fünf Flugzeuge stehen zur Verfügung, darunter natürlich die F-86 »Sabre«, die F-80 »Shooting Star« oder die MiG-15. Insgesamt begegnen Ihnen rund 25 Fliegertypen, darunter Bomber wie die berühmte B-29. Freunde von Dogfights freuen sich bei dem Szenario besonders über fehlende Lenkraketen und Radarsysteme. Dadurch reduziert sich das Geschehen hauptsächlich auf das Können der Person hinter dem Steuerknüppel und weniger auf Virtuosität beim Aufschalten der Zielerfassung. Noch nicht in unserer Beta-Version enthalten war die Unterstützung von Force-Feedback-Sticks, die die Programmierer für die Endversion versprechen. Beschleunigerkarten, die zum Beispiel mit dem Voodoo-Chipsatz ausgerüstet sind, zaubern Alpha-Blending und gefilterte Texturen auf den Bildschirm. Wolken- und Nebelbänke sollen den grafischen Genuß noch erhöhen. Bei all dem wollen die Designer den Realismus nicht vergessen. Anfänger müssen dennoch nicht verzweifeln, denn in den Kampagnen muß der vorhergehende Einsatz nicht unbedingt erfolgreich abgeschlossen werden, um den nachfolgenden zu beginnen. Netzwerk-Fetischisten kommen ebenfalls zu ihrem Recht und treten maximal zu acht gegeneinander an. (mash)


◄ Auch auf nordkoreanischer Seite dürfen Sie in den Koreakrieg eingreifen. Hier rösten wir gerade zwei B-29 »Superfortress«. (Sabre Ace)

SABRE ACE: KONFLIKT ÜBER KOREA – FACTS

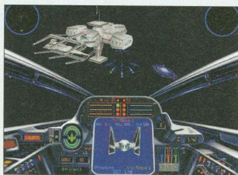
► Hersteller:	Virgin
► Genre:	Flugsimulation
► Termin:	November 97

X-WING VS. TIE-FIGHTER NUN AUSBALANCIERT


Von vielen Rebellenpiloten ersehnt, nun endlich auch zu fliegen: der B-Wing. (Balance of Power)

Noch vor Weihnachten erscheint die Missions-CD **Balance of Power** für das Weltraumspektakel »X-Wing vs. TIE-Fighter« von Lucas Arts. Auf der CD befinden sich einige neue Schiffe wie Calamari-Kreuzer, der B-Wing und der langersehnte Super-Sternenzerstörer, von denen nur eine Handvoll die Galaxis durchstreift. Eines dieser gigantischen Schiffe ist das Ziel der Operation auf Seiten der Rebellen. Damit würde Lucas Arts einen der Hauptkritikpunkte an »XvT« aus der Welt schaffen, die fehlenden Kampagnen. Aber nicht nur die »Rogue Squadron« der Allianz steht für angehende Sternenkrieger zur Auswahl: Wer sich zur dunklen Seite der Macht hingezogen fühlt, tritt der »Avenger Squadron« bei, einer Elite-Einheit des Imperators Palpatine. Damit der Multiplayerspaß hier ebenfalls nicht zu kurz kommt, lassen sich beide Auftragsfolgen sowohl alleine als auch gemeinschaftlich per Modem, Netz oder Internet absolvieren. Wie gehabt nehmen dabei im lokalen Netzwerk acht, über die »Zone« von Microsoft (http://www.zone.com) noch vier Piloten an den Weltraumschlachten teil. Eine Hintergrundgeschichte samt zugehöriger Cut-Scenes soll die Motivation weiter erhöhen. Aber auch neue, reine Mehrspielergefechte entwickeln die Programmierer um Lawrence Holland. Der Grafikbeschleuniger-Patch (vorzugsweise für 3Dfx-Karten) wird ebenfalls der Packung beiliegen, weswegen sich »Star Wars«-Fans schon einmal auf lange Winterabende vor dem Computer einrichten können. (mash)


Ein corellianischer Frachter in der Zielerfassung einer Z-95. (Balance of Power)


Hier werden also Sternenzerstörer gewartet. (Balance of Power)

BALANCE OF POWER – FACTS

► Hersteller:	LucasArts
► Genre:	Weltraum-Simulation
► Termin:	4. Quartal 97

BETATESTER GEFUNDEN!

Unser »Age of Empires«-Wettbewerb aus der letzten Ausgabe zog Taktiker von der Front, die uns schrieben, um eine der begehrten Beta-Versionen von Microsofts neustem Strategiespiel zu erhalten. Und hier sind die Namen der Glücklichen:
Marcus Hänsel, Freiburg; Thomas Groffig, Mannheim; Sven Krüger, Lampertheim; Eric Decker, Woerth; Andreas Sonntag, Pforzheim; Christoph Bruder, Ohlsbach; Andreas Schwarz, Hohenstadt; Erwin Wagner, Heidenheim; Jan Riechen, Hamburg und Pirkko Basner aus Hesedorf. (mash)

BRENNENDE HIMMEL

Incoming schickt sich an, die Hardware-Rüstungsspirale in die Höhe zu treiben. Ein Pentium/233MMX und eine AGP-Grafikkarte sollten Sie für die große Schlacht gegen Rages außerirdische Invasoren schon Ihr eigen nennen können. In Panzern, Hubschraubern und Schiffen durchqueren Sie detaillierte 3D-Landschaften, die 10<\P>000 Polygone bei 64K Farbtiefe pro Frame bieten. Druckwellen explodierender Angreifer und Raketen, die durchsichtige Rauchspuren hinter sich herziehen, glänzen schließlich mit noch nie dagewesener Qualität. Aber nicht nur die Grafik will Computerspielern weltweit im März '98 den Atem rauben, auch die Spieltiefe von incoming soll neue Maßstäbe setzen. Chef-Programmierer Ian Holmes verspricht immerhin 40 Minuten Spielzeit für jede der über 60 Missionen. (vs)

INCOMING – FACTS

▶ Hersteller:	Rage Software
▶ Genre:	Simulation
▶ Termin:	März '98

Incoming versetzt Sie hinter das Steuer der unterschiedlichsten Vehikel.

EXAKTE RASEREI

Terminal Reality, die schon »Monster Truck Madness«,»Hellbender« und »Fury3« entwickelten, arbeiten nun an einem neuen Spiel: **Cart Precision Racing**. Wie der Name nahelegt, verfügt es über die exaktesten Rennstrecken, die je in einem Spiel verwendet wurden. Die sogenannte GPS-Technik (Global Positioning System) erzielt eine Meßgenauigkeit von 10 Zentimetern. Für realistische Atmosphäre sorgt ferner die Verwendung der Indy-Car-Fahrer-Lizenzen. Ansonsten soll Cart Precision Racing mit allem ausgestattet sein, was ein gutes Rennspiel benötigt: wirklichkeitsgetreue Fahrzeuge, intelligente Computergegner, Mehrspielermodi und Unterstützung von MMX und Direct3D. (vs)

CART PRECISION RACING – FACTS

▶ Hersteller:	Microsoft
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	Dezember '97



Wie in der Realität behindern Vibrationen, schnelles Kurvenschneiden und extreme Beschleunigung den Rennfahrer.

Alle Kurse sind buchstäblich zentimtergenau den original Indy-Car-Strecken nachempfunden.



DÜSTERE HÖHLEN

Ian Livingstone, Autor von Spielbüchern wie »Die Zitadelle des Zauberers« schrieb mehr als 60 Rollenspielbücher, die allesamt unter dem Titel »Fighting Fantasy« liefen. Eines hieß »Deathtrap Dungeon«, das 1981 erschien, ein großer Erfolg war und rund eine Million Mal verkauft wurde. Doch dies war dem Großmeister der Fantasy nicht genug. Er wollte unbedingt seine Werke auch auf dem PC realisieren. Da damals jedoch 8- und 16-Bit Geräte den Markt beherrschten, ließ er die Idee fallen und wartete geduldig auf bessere Zeiten. »Es war schon immer mein Traum, seit ich Bücher geschrieben habe, diese Welten auch auf dem Computer darzustellen. Mit der heutigen Technologie ist dies möglich«, sprach er und schon nach kurzer Zeit wurde das Action-Adventure **Deathtrap Dungeon** für den PC angekündigt.



Diese riesige Ratte gilt es zu besiegen.

Eidos plaziert die beiden Helden in einer kompletten 3D-Landschaft, die nicht mit aufregenden Kameraschwenks geizt. Besondere Beachtung verdienen die Hauptakteure, die beiderseits eine spannende Hintergrundgeschichte mit sich tragen müssen. Zum einen wäre da der muskelbepackte Held »Kettenhund«, der in seiner dunklen Jugend in den Kampfgruben eines Sklavenlagers aufgewachsen ist. Die Heldin namens »Roter Lotus« wurde von Piraten entführt und zeichnet sich heute durch Härte und makellose Schönheit aus.

Damit diese auch richtig in Szene gesetzt werden, wurden sie - ebenso wie die üblen Kreaturen - fein säuberlich gerendert. Um die gruselige Atmosphäre schön einzufangen, sind flüssige Kamerafahrten unumgänglich. Zum Bestaunen dieser bleibt jedoch nicht viel Zeit, denn es möchten rund 55 bösartige Feinde bekämpft werden, die sich in den düsteren Kerkern verstecken. Unter den Monstern befinden sich sowohl die immer wieder gern gesehenen Orcs und Drachen, aber auch fiese Minotauren oder blutrünstige Tiger machen den Heldenalltag mehr als aufregend. Keine Angst: Dieses Schreckenskabinett an Ungeheuern wird den Spieler nicht davon abhalten können, kleine aber feine Puzzles in den insgesammt zehn Level zu lösen. Selbstverständlich wird eine etwas sorgfältigere Suche nach Items mit neuen Waffen belohnt, die dringend zum Besiegen der verschiedenen Monsterklassen von Nöten sein werden. (ps)



Monster und Geheimtüren sind nicht das einzige, was Ihnen in den Dungeons in die Quere kommen wird.

DEATHTRAP DUNGEON – FACTS

▶ Hersteller:	Eidos
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	4. Quartal 97

Er gäbe Leib und Leben.....



.....und Sie bald auch!

CHASM
THE RIFT™

- halte die Monster mit allen Mitteln auf Abstand, wenn diese Angreifen
- lassen Sie sich von den spektakulären Effekten wie Regen, Wind, Staub u.v.a.m. beeindrucken
- staunen Sie über das furchterregende Waffenarsenal u.a. mit dem Blade Gun
- blitzschnelles 3D Spiel auch auf schnellen 486er DX4-100, genial glatt ab Pentium
- Mehrspielermodus per Internet, LAN, Modem oder Rs232-Schnittstelle
- mit Level-Editor: entwerfen Sie Ihre eigenen Level-Versionen
- 3-D Stereo Objekt-linked Surround Sound





Profisoft, Eversburger Staße 34-36, D-49090 Osnabrück, Germany
Telefon 0541/122065 Telefax 0541/122470
Website:http://www.digint.co.uk





HEAD E
DESTRU
ZO



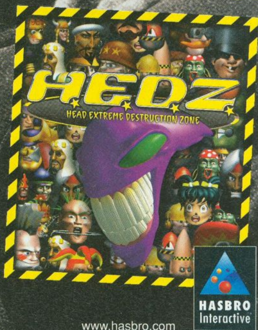


PC
CD-ROM

H.E.D.Z. Der Kampf um die Köpfe. Wer schafft es, die größte Hed-Sammlung des Universums zu ergattern? Die Gegner machen vor nichts halt - sind knallharte Hed-Jäger! Ganz nach dem Motto: Schieß auf alles, was sich bewegt. Wenn es sich dann immer noch bewegt, lauf so schnell du kannst! H.E.D.Z.- die neue Generation der 3D-Shooter.

XTREME
UCTION
NE

- phantastische 3D-Umgebung mit über 30 Welten (3Dfx & Direct 3D-Support)
- 225 verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- 8 Spieler Netzwerk- oder Internet-Modus
- ausgeklügeltes, noch nie dagewesenes Game Design



VOLLE HÜTTE

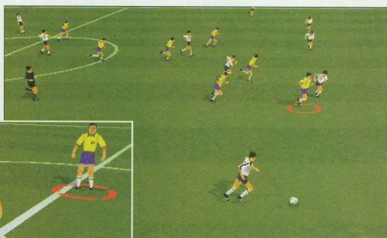
Eine kleine Gemeinde von Fans blickt trauernd auf die guten alten Amiga Zeiten zurück, wo »Kick Off« – mit viel Übung zwar – einen absoluten Fußball-Hochgenuß darstellte. Aber die Dinge ändern sich, und **»Kick Off '97«** orientierte sich stark am Referenzprodukt aus dem Hause EA Sports, »FIFA Soccer«. Die Engländer wollten den Kanadiern das Feld nicht kampflos überlassen und planen auch eine 98er-Version ihres durchaus akzeptablen Kicks. Nächstes Jahr steht ja bekanntermaßen die Weltmeisterschaft ins Haus, und so ist es kaum verwunderlich, daß »Kick Off '98« den Untertitel »World Cup Soccer« trägt.

Eine brandneue Grafik-Engine soll unverzerrte Texturen und noch mehr Polygone bei einer höheren Geschwindigkeit bieten. Die Spielfiguren wurden der »Polymatics«-Technik unterzogen, die Anco zusammen mit zwei Mathematik-Professoren von der Surrey Universität entwickelte. Die Bewegungsabläufe und Animationen der Spieler sollen mit der höheren Polygonanzahl somit noch realistischer wirken.

Natürlich nehmen Sie nicht nur an der WM, sondern auch an selbstzusammengestellten Ligen und Pokalwettbewerben teil. Jeder Spieler, und auch jeder Schiedsrichter, wurde mit einer hohen KI und unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet. Das Programm unterstützt bis zu vier Spieler an einem Rechner sowie das Abspeichern von Torszenen und umfassende Kommentare. Anco empfiehlt einen Pentium/133, aber für kleinere Prozessoren wird auch ein Low-Res-Grafikmodus zur Verfügung stehen. (ab)

KICK OFF '98 – FACTS

▶ **Hersteller:**	Funsoft
▶ **Genre:**	Sportspiel
▶ **Termin:**	November '97



Die Brasillianer vernachlässigen ihre linke Abwehrseite, wenn sich das mal nicht rächt ...

Die Nahansicht kann es nicht mehr verheimlichen, daß die Spieler etwas unförmig wirken.



WARTEN AUFS CHRISTKIND

Sie entsinnen sich sicher vage, daß **»Hattrick! Wins«** schon vor einem Jahr in den Regalen stehen sollte. Irgendwann war dann April '97 im Gespräch und lange stand der 16.10. als Termin fest. Ikarion verspricht uns nun, daß wir das Produkt im Dezember auf unsere Rechner installieren dürfen. Wer glaubt, »Anstoß 2« hätte schon viel zu bieten, sollte die Informationen zu Hattrick! Wins sehen: Circa 6000 Spieler mit individuellen Biographien, noch mehr Statistiken mit vielen Filtern, grafische Nach-Spielanaylsen und das geheimnisvolle »Virtual Match System«. Letzteres behauptet von sich, Fußballpartien korrekt zu simulieren, anhand von über 1000 Beobachtungen. An der Spieldarstellung wird noch bis zum letzten Moment gefeilt. Ikarion will eine erstklassige Atmosphäre dank Motion-capturing, animierter Zuschauerkulisse und den einzigartigen Kommentaren von Gerd Rubenbauer schaffen. Für alle Möchtegern-Manager bietet das Programm natürlich eine Unzahl von Stadionaubauten, Geldanlagen und Werbeflächen zur Finanzierung Ihrer hochbezahlten Star-Mannschaft. Sie sollten Konflikte mit dem Trainer tunlichst vermeiden, da sich dies auf sein Engagement auswirkt – immerhin betreut er ja die Spieler, gibt seine Meinung zu Neuverpflichtungen ab und verlangt horrende Ablösesummen bei einer vorzeitigen Entlassung. Ob sich die vielen Optionen zu einer abgerundeten Simulation summieren, wird der Test in der PC Player zeigen. **(ab)**



Das Programm zeigt alle wichtigen Statistiken an, wenn Sie dabei auf die Match-Darstellung verzichten.



Bei Fußballmanagern kommt es weniger auf die Grafik als auf die Spieltiefe an, und von letzterem bietet Hattrick! Wins so einiges.

HATTRICK! WINS – FACTS

▶ **Hersteller:**	Ikarion
▶ **Genre:**	Wirtschaftssimulation
▶ **Termin:**	Dezember '97

DIE MACHT DER MAGIE

Das Strategiespiel **Lords of Magic** stammt von Sierra/Impressions und ist der offizielle Nachfolger des Erfolgstitels »Lords of the Realm 2«. Schauplatz der teils im Rundenmodus und teils in Echtzeit ablaufenden Handlung ist ein von Elfen, Zwergen, Zauberern und Trollen bewohntes Fantasyreich. Dieses wird vom bösen Baron Balkoth tyrannisiert. Die Aufgabe seiner sechs wahlweise vom Rechner oder menschlichen Mitstreitern betreuten Gegenspielern ist es, den Blaublüter und seine Armee der Finsternis endgültig einzusargen. Dies ist nicht so einfach, denn die sechs Kontrahenten befehden sich gegenseitig und in wechselnden Allianzen. Darüber hinaus steht die imposante Komplexität von Lords of Magic der seiner beiden Vorgänger in nichts nach. Daher dürfen Sie sich jetzt schon auf eine ausgedehnte und im Rundenmodus zu absolvierende Handelei einstellen. Die Waren werden mittels Karawanen und Schiffen über eine leicht isometrische Landkarte zu verbündeten Städten und Burgen manövriert. Kostenpflichtige Truppen dagegen rekrutieren Sie in Ihren Schlössern. Gegen Geldmangel hilft das Verschachern von Söldnern, Armeen und kompletten Burgen. Bei Scharmützeln und Eroberungen wird auf einen separaten Kampfscreen umgeblendet. Dort hetzen Sie Ihre Krieger, Magier und Helden- ähnlich wie bei den üblichen Echtzeit-Strategiespielen – per Maus in gewohnter Point & Klick-Tradition auf den Feind. (md)



Die Echtzeitkämpfe schauen aus wie von Diablo und spielen sich wie Warcraft 2.



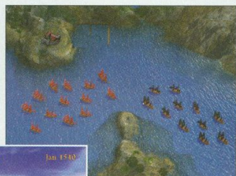
Die Innenansicht einer Stadt: Jedes Gebäude verfügt über ein individuelles Design.



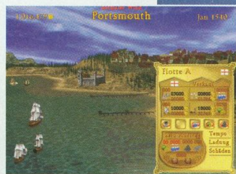
LORDS OF MAGIC – FACTS	
▶ Hersteller:	Sierra/Impressions
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	Dezember 97

HANDEL UND HÄNDEL

Die rundenbasierte Seehandelssimulation **Herrscher der Meere** entstammt der Softwarewerft von Attic und enthält Elemente von »Der Patrizier« und »Pirates!«. Im 16. Jahrhundert wetteifert man mit bis zu drei Gegenspielern in wechselnden Allianzen um Reichtum oder die alleinige Weltherrschaft. Dies geschieht auf einer der 10 vorgegebenen Seekarten, die mit bis zu 40 Häfen bestückt sind. In Ihrem Heimathafen errichten Sie Fabriken, um dort zwei der insgesamt 15 Waren zu produzieren. In der Werft stehen fünferlei Schaluppen von der Brigg bis zur Galeone zum Verkauf. Diese bestücken Sie mit einer Mannschaft, Proviant, Kanonen sowie den Waren. Besonders lukrativ sind die rund 40 Spezialaufträge, in denen 30 Sonderwaren verschifft werden. Die zeitliche Länge der Seereisen hängt entscheidend von den Zufallsereignissen, der Mannschaftsmoral, den Wetterverhältnissen und den originalgetreu recherchierten Meeresströmungen ab. Während des Überfalles auf eine feindliche Flotte oder einen Hafen wird einer der 40 Kampfscreens eingeblendet. Dort beschießen Sie in Echtzeit, sowie mittels Maus oder Tastatur die feindlichen Pötte respektive Festungen oder überlassen die gesamte Schlacht dem Computer. (md)



Die in Echtzeit ablaufenden Seegefechte erinnern ein wenig an »Pirates!«



Eine Flotte läuft in den Hafen ein. Die Steuerung erfolgt über das rechts eingeblendete Menü.



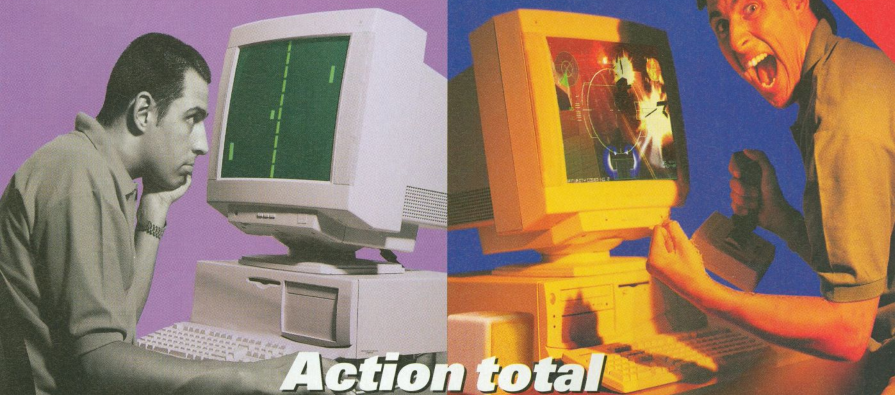
Die meiste Spielzeit verbringen Sie auf der Übersichtskarte.



HERRSCHER DER MEERE – FACTS	
▶ Hersteller:	Attic
▶ Genre:	Wirtschaftssimulation
▶ Termin:	4. Quartal 97

Get the action! Get Creative®!

Heiße Upgrades für coole PC's
Steigen Sie um auf eine Soundkarte der AWE64-Serie! Beim Kauf einer Sound Blaster AWE64 Value oder AWE64 Gold erhalten Sie bis zu DM 50,- für Ihre alte Soundkarte!
Weitere Informationen: Tel. 089/992 87 15-0
Dieses Angebot ist in Deutschland gültig vom 1.11.97 bis 31. 1.98.



Action total

Mit unserem breiten Spektrum an erstklassigen Upgrade-Produkten können Sie Ihren PC ganz einfach und zu einem erschwinglichen Preis in ein beeindruckendes Multimedia-Zentrum verwandeln. Erleben Sie Kompatibilität, Höchstleistung und Topqualität aus einer Hand – und werden Sie eines von ca. 50 Millionen Mitgliedern der großen CREATIVE LABS-Familie!



PC-DVD Encore Upgrade Kit
Nehmen Sie teil an der DVD-Spielerevolution, und nutzen Sie heute schon die Technologie von Morgen. Verwandeln Sie Ihr Wohnzimmer in Ihr persönliches Heimkino.



Sound Blaster AWE64 Gold und Value
Die maßstabsetzende Soundkarte in Sachen Preis/Leistungsverhältnis und Kompatibilität, geeignet für mehr Anwendungen als alle anderen heute erhältlichen Soundkarten.



Graphics Blaster Exxtreme
Brauchen Sie was Scharfes? Ergänzen Sie hyperrealistisches Audio mit unserem neuen ultimativen 2D/3D-Grafikboard für unglaubliche Performance, Wirklichkeitstreue und Bildqualität durch das neue Permedia 2-Chipset.



PC Works CSW100
Steigen Sie mit diesem preisgünstigen 3-Kanal-Lautsprechersystem in ein unverfälschtes Hörerlebnis ein!



SoundWorks CSW200
Tauchen Sie ein in die Klangwelten Ihrer Spiele und erleben Sie Spielespaß pur mit diesem hochwertigen und perfekt auf unsere Soundkarten abgestimmten Doppelkammer-Subwoofer-System.



Micro-Works CSW350
Mit diesem Doppelkammer-Subwoofer-System sprengen Sie die Sounddimensionen Ihres PC's. Profi-Lautsprecher für den kompromißlosen HiFi-Genießer.

Heiße Upgrades für coole PC's.







AWE 64 Gold



WWW.SOUNDBLASTER.COM

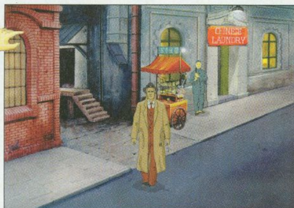




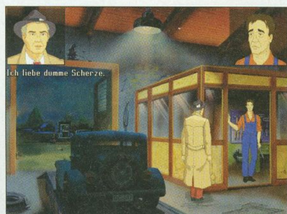


Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring · Info/Hotline 089/957 90 81 · Creative Shopping Zone 0130/81 51 01

DEM SCHNÜFFLER AUF DER SPUR


Das freut den Abenteurer: Der Befehlsabruf über die rechte Maustaste vereinfacht die Spurensuche ungemein.

Bei Topware hat man noch kurz vor der Veröffentlichung das mit 50 Mark günstige Grafik-Adventure **Jack Orlando** um zwei sehr sinnvolle Features bereichert. Diese waren in der uns vorliegenden Betaversion noch nicht enthalten. Zum einen gibt es jetzt zwei Steuerungsmethoden. Zusätzlich zu der einblendbaren Patrone wird nun auch eine Alternative geboten. Per Optionsmenü läßt sich die Patrone deaktivieren, um statt dessen die Befehle »gehen«, »betrachten«, »reden« und »benutzen/aufnehmen« mittels der rechten Maustaste aufzurufen und durchzuschalten. Dies erleichtert die Spurensuche natürlich erheblich. Zweitens lassen sich die teils ausführlichen Gespräche dank optional einblendbarer Bildschirmtexte nun bequem abkürzen.



Auch die Gespräche werden dankenswerterweise als Bildschirmtext angezeigt und per Maustaste abgekürzt.

Wer überhaupt nicht genug von der supercoolen Jazzmusik des Harold Faltermeyer bekommt, der besorge sich im Handel die gleichnamige Soundtrack-CD. Die 4-Kanal-Stereo-Klänge ertönen im Dolby Surround-Format. Die Scheibe enthält neben den zwölf Liedern des Spiels zwei zusätzliche Bonustracks. Für Hobbymusiker interessant ist besonders die Aufnahmetechnik: Zunächst komponierte Harold eine digitale Hintergrundmusik. Die dominierenden Solostimmen wurden mittels einer Sängerin sowie realen Instrumenten (Klavier und Saxophon) eingespielt. Sollten Sie übrigens trotz unserer in diesem Magazin enthaltenen Komplettlösung (siehe Seite 286) bei Jack Orlando nicht mehr weiterwissen, so empfehlen wir **Das offizielle Buch zu Jack Orlando** von Topware/Sybex zum Preis von 20 Mark. **(md)**



Ein interessanter Fall nicht nur für Jazzfans: Der Soundtrack von Jack Orlando ist ab sofort im Handel erhältlich.

VIEL SPIEL FÜR WENIG GELD

Die Firma Megamedia, bekannt für ihre gut ausgesuchten Kompilationen, bringt Anfang November das Megapak 8 heraus. Nach Stand bei Redaktionsschluß werden folgende Spiele darin enthalten sein: »SimCity 2000 – Network Edition«, »Master of Orion 2«, »Bleifuss 2«, »MechWarrior 2«, »Jack Nicklaus 4«, »Baphomets Fluch«, »Jagged Alliance«, »Deadly Games«, »iM1A2 Abrams«, »Atari Action Pack« und »Return to Zork«.
Falls Megamedia ihrer Firmentradition treu bleibt, werden der Schachtel zwar weder Jewel Cases noch gedruckte Anleitungen beiliegen, doch ein Schnäppchen ist sie allemal. (mash)

WETTBEWERB FÜR KORBLEGER

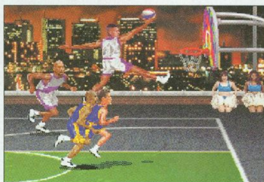


Zur finalen Veröffentlichung des von uns in Ausgabe 3/97 getesteten **NBA Hangtime** hat GT Interactive ein paar feine Sammelstücke präsentiert, die nicht nur bei Basketballfans das Regal schmpücken können:

1. PREIS: Ein von Penny Hardaway handsignierter Basketball samt einem NBA Hangtime. Penny wirft übrigens für Orlando Magic.
2. PREIS: Ein Sammelkartendeck von Upperdeck, eine von Scottie Pipen (Chicago Bulls) handsignierte Karte und einmal NBA Hangtime. Upperdeck ist als einziger im Besitz der Lizenz für NBA-Trading-Cards.
3. PREIS: Ein Dreamteam-Figurenset in offiziellem Olympia-Dreß samt einem Spiel »NBA Hangtime«.
4. PREIS: Eine Dennis-Rodman-Figur (Chicago Bulls) mit verschiedenen Outfits.
5.-8. PREIS: Eine »Big Head«-Figur eines Dreamteamspielers.

Natürlich müssen Sie uns für einen dieser schönen Preise auch eine kleine Frage beantworten:
- *Wieviele Körbe sind minimal nötig, um elf Punkte zu erreichen?*

Ein kleiner Tip: Denken Sie auch an die Fernwürfe. Schreiben Sie die Antwort bis zum 3.12.1997 an DMV Verlag, Red. PC Player, Stichwort: Dunk it! Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, Mitarbeiter des DMV/Franzis-Verlags, von GT Interactive und allen beteiligten Firmen dürfen nicht teilnehmen. **(mash)**

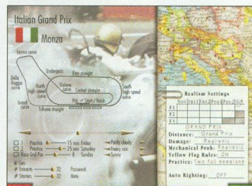


Legenden leben länger



Beschleunigerkarten sorgen für gefilterte Bodentexturen, die der Fahrzeuge bleiben jedoch, wie sie sind. (Grand Prix Legends)

Während die Konkurrenz ein modernes Formel-1-Rennspiel nach dem anderen abliefert und sich um die Lizenzen für 1996, 1997 und 1998 prügelt, macht Papyrus einen Zeitsprung. Die Simulations-Spezialisten (»NASCAR«, »Indy Car Racing«) gehen mit **Grand Prix Legends** zurück zum Ende der 60er Jahre, in die Zeit der Hippies und Bell-Bottoms. Damals kämpften Leute wie Graham Hill und Jackie Stewart um die Weltmeisterschaft. Schürzen zur Erzeugung von Unterdruck für eine optimale Kurvenlage existierten noch längst nicht. Das Fahrmodell berücksichtigt Effekte, die durch die Radaufhängungen zustande kommen, genauso wie blockierende Reifen beim Bremsen. Das Crashverhalten ist ebenfalls exakt nachgebildet, weswegen ungeschicktere Fahrer ab und zu auch mal in die Luft gehen. Selbstverständlich haben die Designer alle damaligen Teams und Fahrzeuge implementiert; sogar die Strecken entsprechen den Vorbildern, und so rasen Sie über den Nürburgring, der jetzt nicht eine einzige Schikane hat. Rein technisch frönt Papyrus aber nicht der Nostalgie: Außer dem obligatorischen Netzwerkmodus für bis zu acht von Menschen gesteuerten Boliden sorgt die Unterstützung für Rendition- und 3Dfx-Chipsätze für passende Optik. Kleine wie große Unfälle geraten durch Force-Feedback-Joysticks und -Lenkräder erst richtig spektakulär. Dazu wurde noch ein »Virtual Cockpit« integriert, mit dem Sie dank des Coolie-Hats Ihres Steuerknüppels oder den entsprechenden Keyboardtasten stufenlos nach rechts und links schauen können – sehr praktisch, um zu sehen, wo sich dicht auffahrende Verfolger gerade befinden. (mash)

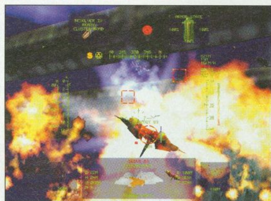


Alle damalige Strecken stehen zur Verfügung, hier etwa Monza in Italien. (Grand Prix Legends)

GRAND PRIX LEGENDS – FACTS	
▶ Hersteller:	Sierra
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	Mai '98

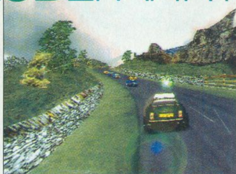
BESCHLEUNIGUNG IN DER TIEFSEE

Unter der Adresse http://www.bluebyte.de können Sie sich jetzt einen 3Dfx-Patch für BlueBytes Unterwasser-Epos **Schleichfahrt** herunterladen. Ein Bild aus der optisch aufgemotzten Version wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten. (md)



Explosionen mit schönen Transparenzeffekten: der 3Dfx-Patch für Schleichfahrt.

PROBEFAHRT



Ein getunter Mini erweist sich als passend für die englischen Landstraßen.

Zum vierten Mal geht es probeweise auf die Strecke mit **Test Drive 4**. Die Schöpfer der beiden »Destruction Derbys« machen sich nun an Sportwagen aus allen Epochen. Fahren Sie eine 66er Shelby Cobra, einen Lamborghini Countach oder den übertunten Pitbull-Mini auf den Straßen von San Francisco und durch andere Städte und Landschaften. Neben den Konkurrenten machen Ihnen auch der übliche Berufsverkehr und überall lauernde Polizeifallen Schwierigkeiten. Die gerenderten Strecken sind nicht nur wunderschön anzusehen, sondern auch riesig lang im Vergleich zu anderen Vertretern dieses Genres. Auch ohne eine optional unterstützte Grafikkarte mit dem 3Dfx-Chip dürfen Sie sich auf Lens-Flare-Effekte und gnadenlos hohe Geschwindigkeiten freuen. **(ab)**



Unfälle sehen bei Test Drive 4 schlimmer aus, als sie sind: Der Dodge Viper kann gleich wieder weiterfahren.

TEST DRIVE 4 – FACTS	
▶ Hersteller:	Electronic Arts
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	November '97

DIES & DAS

➔ Die Magic-Add-on-CD von Microprose **Magic: Die Zusammenkunft – Spells of the Ancients** (40 Mark) enthält über 130 neue Karten der Sets »Unlimited Edition«, »Arabian Nights« und »Antiquities«.

➔ Die Segasoft-Spiele **Rocket Jockey, The Space Bar** und **Obsidian** werden in Deutschland von Bomico vertrieben (alle 90 Mark). Die letzten beiden wurden voll lokalisiert.

➔ Interactive Magics **Alexander der Große** gibt es jetzt auf Deutsch (ca. 100 Mark). Zum problemlosen Spielen ist allerdings ein kleiner Patch nötig, den Sie auf der Firmenwebsite oder der Hotline kostenlos ordern können.

➔ **Extreme Assault-Soundtrack**: Chris Hülsbecks Musik zu Hilicopter-Action ist sowohl unter http://www.vme.de/synsoniq als auch im Musikhandel für rund 30 Mark zu haben.

➔ Die Flugsimulation **iF-22** von Interactive Magic gibt es jetzt nicht nur in Deutsch (90 Mark); für knapp 40 Mark erscheint eine Missions-CD mit dem Namen »Persischer Golf«. »Wild« Bill Stealeys Firma entfesselt hier den zweiten Golfkrieg, in dem mal wieder der Iran gegen den Irak kämpft.

➔ Im Geschäft steht nun auch das **Track Pack**, eine Zusatz-CD zu Magic Bytes' bleihaltigem Rennspiel »**Have a N.I.C.E. day!**« mit zwölf neuen Strecken. Darunter befinden sich beispielsweise das »Blade Runner Territory« und die leckeren »Toblerone Mountains«. Der Preis: 40 Mark.

Azteken gegen Spanier

In die Zeit der spanischen Eroberer versetzt Sie dieses neue Programm der ungarischen Softwareschmiede Philos, dessen Arbeitstitel **Theocracy** lautet. Als Inka-Stammesführer sollen Sie die eigenen Leute mehrfach vor der Ausrottung retten und zu zivilisatorischer Blüte führen. Zu Anfang gründen Sie eine Siedlung und, wie könnte es anders sein, es dauert gar nicht lange, bis Ihnen die ersten unangenehmen Nachbarn auf den Pelz rücken. Wehrlos ist der Stamm natürlich nicht, weswegen er sich mit Soldaten, aber auch magisch begabten Priestern zur Wehr setzt. Weniger kriegerische Naturen treiben Handel und Diplomatie. Das alles nutzt gegen die Spanier unter der Führung Cortez' nicht viel, also sollten Sie Ihre Gesellschaft bis zum Auftauchen der bösen Jungs genügend weit entwickelt haben, Schulen und Tempel bauen sowie den Gegner ausspionieren. Wer sich für die Kultur der südamerikanischen Völker interessiert, bekommt darüber hinaus einige Fakten über die Azteken und Mayas vermittelt. **(mash)**

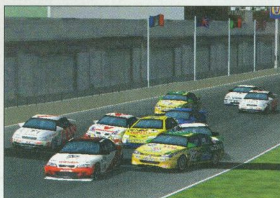


Für so einen schönen Tempel müssen Sie schon lange forschen und bauen. (Theocracy)

THEOCRACY – FACTS	
▶ Hersteller:	Interactive Magic
▶ Genre:	Echtzeit-Strategie
▶ Termin:	1. Quartal '98

FAMILIEN-LIMOUSINEN IM RENNRAUSCH

An den britischen »Touring Car«-Rennen dürfen nur Limousinen einer gewissen Mindestlänge und maximal zwei Litern Hubraum teilnehmen. Das englische Programmierteam Codemasters erwarb nun die Lizenz dieses Jahres, und so steuern Sie in **Toca** die Original-Wagen wie Ford, Audi oder Honda über insgesamt neun Strecken wie Silverstone International und Snetterton. Um allerdings auch auf allen fahren zu können, müssen die Fahrer die ersten beiden, direkt zugänglichen Kurse in einer bestimmten Zeit absolvieren. Besonders wichtig sind die Wetterverhältnisse, von denen im Spiel sechs verschiedene simuliert werden. Insgesamt acht verschiedenen Rennteams dürfen Sie beitreten, von denen aber nur Audi Allradantrieb anbietet – besonders Anfängern zu empfehlen. Die Konvertierung von der PlayStation unterstützt dabei MMX-Prozessoren, 3D-Beschleunigerkarten sowie Pentium2- und Pentium-Pro-CPUs. **(mash)**



TOCA – FACTS	
▶ Hersteller:	Codemasters
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	November '97

Gerade direkt nach Rennbeginn fährt das Feld dicht auf dicht. (TOCA – Touring Car Championship)

PC PLAYER LESER TOP 20

SEPTEMBER 1997

1	(2)	DUNGEON KEEPER	Electronic Arts
2	(1)	C&C 2: ALARMSTUFE ROT	Westwood/Virgin
3	(5)	COMANCHE 3	Novalogic
4	(3)	Diablo	Blizzard
NEU 5	(NEU)	Anstoß 2	Ascaron
NEU 6	(NEU)	Little Big Adventure 2	Electronic Arts
7	(11)	Earth 2140	Topware
8	(9)	Civilization 2	Microprose
9	(4)	Indiziertes Spiel	Virgin
10	(16)	X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts
11	(6)	Indiziertes Spiel	3D Realms
12	(21)	Command & Conquer 1	Westwood/Virgin
13	(7)	Warcraft 2	Blizzard
14	(22)	MDK	Acclaim
15	(10)	Indiziertes Spiel	CDV
NEU 16	(NEU)	Baphomets Fluch 2	Virgin
17	(13)	Need for Speed 2	Electronic Arts
18	(12)	Tomb Raider	Eidos
19	(15)	Die Siedler 2	Blue Byte
20	(8)	Master of Orion 2	Microprose

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum September 1997.

Verkaufs-Charts

1	(7)	Power F1	Eidos
2	(NEU)	Dark Reign	Bomico
3	(NEU)	Hexen 2	Bomico
4	(3)	DSF Fußball Manager	Sierra
5	(5)	Gold Games	Topware
6	(2)	Anstoß 2	Ascaron
7	(NEU)	Total Annihilation	GT Interactive
8	(NEU)	Conquest Earth	Eidos
9	(10)	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
10	(NEU)	Shadows of the Empire	Softgold
11	(4)	Dungeon Keeper	Electronic Arts
12	(9)	Die Siedler 2 – Gold Edition	Blue Byte
13	(1)	Aber Hallo	Prism Leisure
14	(NEU)	Finfin	Fujitsu
15	(NEU)	Akte Europa	Eidos

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: September 1997

Die beliebtesten Spielehersteller

1	(1)	Bullfrog	www.ea.com
2	(2)	Westwood	www.vie.com
3	(–)	Ascaron	www.ascaron.com
4	(4)	LucasArts	www.lucasarts.com
5	(5)	Electronic Arts	www.ea.com

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: September 1997.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

PC PLAYER DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

CHEFREDAKTEUR
Ralf Müller (rm)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION
Henrik Fisch (hf), Roland Austinat (ra), Philipp Schneider (ps), Kjersten Waldheim (kw), Volker Schütz (vs), Martin Schnelle (mash), Alex Brante (ab), Manfred Duy (md)

MITARBEITER DIESER AUSGABE
Monika Stoschek (ms), Giovanni Vindigni, Thierry Miguet, Stephan Fabel (Internet)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEFIN
Barbara Schwaiger

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE
Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177,
Internet: www.pcplayer.de, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Natalie Regnault, (089) 9 91 15-313,
Markenartikel: Christian Buck (089) 99115-314,
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

IVW

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74523 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

PC PLAYER *persönlich*

Wer steckt eigentlich hinter den ominösen Kürzeln, die Sie am Ende eines Artikels finden? Welche geheimen Vorlieben hegen die Spieletester in ihrer karg bemessenen Freizeit? Was sind die wahren persönlichen Spiele-Favoriten unserer Redaktionscrew? Lesen Sie selbst!

ROLAND AUSTINAT (ra)



Fast hätten Sie kein Update vom Adventure- und Denkspiel-Roland gelesen: Frei nach dem Motto »Wenn es keine Abenteuer gibt, schafft man sich welche«, machte er sich daran, die Webseiten selbst zu aktualisieren. Dummerweise schaffte es der Büro-PC nicht, den Server in den USA anzusteuern, so daß wieder einmal eine Windows-Komplettlöschung mit anschließender Neuinstallation fällig war. So entstehen diese Zeilen auf Philipps Rechner mit einer furchterregenden Siemens-Tastatur mit runden Tasten – ein Graus für den Natural-Keyboard-Liebhaber und Strategiehasser. Zum Abreagieren hilft Roland seiner Freundin beim Wohnungsumbau und schleppt bis vier Uhr nachts Schlafzimmerschrankteile durch die Gegend.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Starfleet Academy
- Shadows of the Empire
- Riven

Momentane Ohrwurm-CD:
- P-Machinery (Propaganda)

Aktueller Lieblingsfilm:
- Bean

Zuletzt gelesenes Buch:
- Alcatraz from inside (Jim Quillen)

ALEX BRANTE (ab)



Ein sich langsam mit Gewürzen und Soßen füllendes Küchenregal ist ein untrügliches Zeichen dafür, daß Alex jetzt schon länger in München wohnt. Freilich nörgelt er immer noch an dieser schönen Stadt herum und wünscht sich nichts sehnlicher, als mal wieder nach Berlin zu fahren. Er kann aber einfach keine Zeit finden, wo er sich jetzt sogar noch bereit erklärt hat, täglich im PC-Player-CompuServe-Forum herumzuwuseln. Seine spielerischen Vorlieben liegen immer noch bei Wirtschaftssimulationen und Sportspielen sowie einer Prise Renn- und Actionspiele. Letzten Monat wurden seine Gebete endlich erhört, und es landeten ein paar echte Perlen auf seinem Schreibtisch. Ob das wohl so weitergeht? So lange ihm niemand einen überkomplizierten Flugsimulator oder ein langweiliges Render-Adventure unterjubelt, stören ihn auch die Herbststürme kaum.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Constructor
- NHL 98
- Skat 2010

Momentane Ohrwurm-CD:
- The fat of the land (Prodigy)

Aktueller Lieblingsfilm:
- Bound

Zuletzt gelesenes Buch:
- Feet of clay (Terry Pratchett)

MANFRED DUY (md)



Unser Cheftaktiker hat in diesem Monat gleich zweimal Grund zur Freude. Zum einen kennt und schätzt er unseren Neuzugang Martin Schnelle bereits seit einigen Jahren. Zweitens hofft er, daß Martin ihm einen Großteil seiner Arbeit abnimmt. Manni dagegen will sich statt dessen ganz seinen derzeitigen Leidenschaften hingeben: Am frühen Abend huldigt er auf dem Oktoberfest dem Gerstensaft, zu fortgeschrittener Stunde setzt er dann – entsprechend »inspiriert« – seine Truppen vom »Panzer General 3D« in Marsch. Diese Zeit des süßen Nichtstuns dürfte jedoch alsbald ein jähes Ende finden, denn daß Strategiespiele in den letzten Monaten zum beliebtesten Genre avancierten, blieb auch den Herstellern nicht verborgen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Panzer General 3D
- Dark Reign
- Incubation

Momentane Ohrwurm-CD:
- All this useless Beauty (Elvis Costello)

Aktueller Lieblingsfilm:
- Pulp Fiction

Zuletzt gelesenes Buch:
- Die Schlangenkrieg-Saga (Raymond Feist)

HENRIK FISCH (hf)



Da gleichen sich der Herr Fisch und der Herr Schütz: Beide lieben 3D-Action-Shooter. Bei Henrik finden auch ältere Genre-Kandidaten ein Zuhause, weshalb er jüngst noch einmal »Hexen« auf seinem Privat-PC durchspielte. Entsprechend durchwachsen fiel seine Bewertung des Nachfolgers »Hexen 2« aus.

Auch Ballerspiele liebt er heiß und innig. Den restlichen Spiele-Genres steht er neutral gegenüber, wagt aber gelegentlich einen Ausflug ins harte Strategie-Getümmel (siehe unten). Nur zu Sportspielen hat er ein gestörtes Verhältnis: Finger weg!

Zu Hause räkeln sich neben seinem PC zwei Musik-Synthesizer sowie eine kleine Konsolen-Sammlung, die regelmäßig japanische Rollenspiele zu schlucken bekommen. Tja, und wenn er dann mal Zeit hat, programmiert er ja noch an einem Spiel weiter, das schon seit langem auf seine Vervollständigung wartet. Sobald es in Deutschland »Final Fantasy« zu kaufen gibt, gesellt sich dann auch eine PlayStation hinzu. Dank seiner Allround-Spieleleidenschaft liest man auch in unserer Schwesterzeitschrift PlayStation-Magazin gelegentlich mal einen Beitrag von Henrik.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Hexen 2
- Hexen
- Master of Orion 2

Momentane Ohrwurm-CD:
- Audentity (Klaus Schulze)

Aktueller Lieblingsfilm:
- Men in Black

Zuletzt gelesenes Buch:
- keines; habe aber mit tränenden Augen mal wieder meine alten Happy-Computer-Hefte durchschmökert (schnüff)

RALF MÜLLER (rm)



Er darf sich nach wie vor mit dem neuen Informations- und Kommunikationsgesetz, vor allem aber mit den Änderungen des »Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften« auseinandersetzen. Obwohl in juristischem Amtsdeutsch verfaßt, sind die darin enthaltenen Bestimmungen derart schwammig formuliert, daß man auch zu dem Schluß kommen könnte, daß beinahe alle Computerspiele jugendgefährdend sind. Ein Umstand, den Ralf natürlich nicht mit seiner Überzeugung vereinbaren kann. Darum sattelte er vor kurzem sein Schlachtroß und schärft seinen Bihänder, um im Namen der grundgesetzlich verbrieften Pressefreiheit für eine maßvolle Interpretation der seit August gültigen Paragraphen einzustehen. Die Chancen stehen gar nicht schlecht. Sobald er von seinem Kreuzzug zurückkehrt, wird er Ihnen Rapport erstatten.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Age of Empires
- Pazifik Admiral
- GTA

Momentane Ohrwurm-CD:
- MIB (Soundtrack)

Aktueller Lieblingsfilm:
- Das fünfte Element

Zuletzt gelesenes Buch:
- Gashiri (Gisbert Haefs)

PHILIPP SCHNEIDER (ps)



Die erste Woche nach Redaktionsschluß ist teilweise etwas weniger hektisch. Diese Zeit nutzt Philipp dann, um sich in düsteren Dungeons mit Monstern zu prügeln und holde Jungfrauen vor dem gierigen Schlund eines Drachens zu retten. Dann ist kein Rollenspiel à la »Sternenschweif« oder »Heroes of Might & Magic 2« vor ihm sicher. Verständlicherweise gerät er dann etwas aus dem Häuschen, wenn ein Cheat zu seinem Lieblingsspiel »Diablo« auf einmal alle Spielstände statt nur einem verändert. Also mußte Philipp seine Savegames radikal löschen und mit seinem Magier »Margal Jorlock« nochmal in Level eins anfangen. Deshalb sitzt unser Tips&Tricks-Spezialist jetzt wie vergiftet vor seinem Monitor, immer darauf bedacht, daß kein Monster seinen magischen Künsten entgeht und verzweifelt auf die nächste Komplettlösung wartend. Das Leben kann so grausam sein.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Diablo
- Sternenschweif
- Lands of Lore (Teil 1)

Momentane Ohrwurm-CD:
- Pulp Fiction (Soundtrack)

Aktueller Lieblingsfilm:
- From Dusk till Dawn

Zuletzt gelesenes Buch:
- Enwor 5: Das schwarze Schiff (Wolfgang Hohlbein)

MARTIN SCHNELLE (mash)



So könnte es dem Kollegen Duy passen: Gleich alle lästige Arbeit auf den Redaktionsneuling abwälzen! Martin spielt zwar auch gern den großen Strategen, doch viel lieber schwingt er den Simulations-Steuerknüppel. Nichts was fliegt, schwimmt oder fährt (möglichst auf Ketten) ist vor ihm sicher. Und falls eines dieser Gefährte auch noch über Waffen verfügt, ist Martin nicht mehr zu halten – da schrecken ihn auch noch so hohe Hardwareanforderungen nicht. Wenn er nicht gerade an seinem Heim-PC schraubt, hört er (sehr zum Mißfallen von Manfred) Progressive Rock wie Saga oder Yes, aber auch Synthie-Klänge von Christopher Franke oder Tangerine Dream finden sich in der CD-Sammlung.

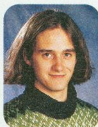
Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Comanche 3
- Shadows of the Empire
- Jedi Knight

Momentane Ohrwurm-CD:
- Live à Bercy (Mylene Farmer)

Aktueller Lieblingsfilm:
- Terminator 2 (Director's Cut)

Zuletzt gelesenes Buch:
- SSN (Tom Clancy)

VOLKER SCHÜTZ (vs)



Nachdem Volkers Lieblingsspiel endgültig der neuen Gesetzgebung zum Opfer fiel, verlagerte er sein Interessengebiet: Notgedrungen spielt er nun Hexen 2 und Jedi Knight. Natürlich nur bis zur eventuell auftretenden Indizierung. Schließlich handelt es sich bei den Deutschen, zu denen Volker sich zwangsläufig zählt, um ein politisch korrektes Völkchen. Erbost erweist sich der sonst friedfertige und tierliebe Pazifist, wenn ihn Dritte zu Sport beziehungsweise Sportspielen nötigen oder er seine Personality selbst und in der dritten Form schreiben muß. Aus diesem Grund plant er für die Zukunft die Konstruktion eines Phras-O-Maten. *"Ä*ÄÄÖÜ*'ÄÖ**@@qqÜ*``HILFE*'*MEINE HOSE*'* HAT SICH IN DER DRUCKWALZE VERHEDDERT***Ü"*HOLT MICH HIER RAUS! 'Ä '*

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Hexen 2
- Planet Blupi
- DOS 6.22

Momentane Ohrwurm-CD:
- Lucifuge (Danzig)

Aktueller Lieblingsfilm:
- Star Wars Special Edition

Zuletzt gelesenes Buch:
- Hogfather (Terry Pratchett)

KJERSTEN WALDHEIM (kw)



Bekannterweise bedarf es schon einiger Überredungskunst, um Kjersten zum Spielen am PC zu bewegen – ein gutes Adventure oder ein Denkspiel ist dabei die Mindestvoraussetzung. Während Manfred sich in den Test der Schachprogramme stürzte, wurde auch Kjersten häufig vor den 64 Feldern beobachtet. Laut eigenen Angaben wagte er sich dabei zum erstenmal seit vielen Jahren wieder an das königliche Spiel der Spiele.
Alle Redaktionsmitglieder mußten ihn in der Woche vor Redaktionsschluß mit Samthandschuhen anfassen: Der Katze seiner Mitbewohnerin hatte es gefallen, ihre Möbelfräsen (Krallen auf Garfieldisch) an seiner jüngsten Malerei zu erproben. Wer dabei am meisten gelitten hat – die Katze, das Bild, Kjersten oder die Mitbewohnerin – wollte er uns allerdings nicht verraten.
Nachdem er sich vor kurzem »Das fünfte Element« gönnte, scheint er in eine andere Welt entflohen zu sein. »Das muß ich gleich nochmal erleben«, sagte er sich und stellte sich in die Schlange der Wartenden an.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Marble Drop
- Photoshop
- Corel 4.0

Momentane Ohrwurm-CD:
- Die Meistersänger (Wagner, Sewallisch)

Aktueller Lieblingsfilm:
- Das fünfte Element

Zuletzt gelesenes Buch:
- Mit aller Macht (Anonymus)

JSF – PROFESSIONELLE FLUGSIMULATION AUF PC-BASIS

- Virtuelles Cockpit mit aktiven Instrumenten
- Große Anzahl primärer und sekundärer Ziele
- Missions-Interface zur Umsetzung eigener Strategien
- Erstmalig simulierte Flugzeugtypen und Waffensysteme
- 4 actionreiche Szenarien mit 10 Millionen Quadratmeilen Kampfgebiet
- JSF landscape technology™ zur pixelfreien Darstellung der Terrain-Texturen



„Dank unterschiedlicher Texturensätze und Mip-Mapping sieht das Terrain aus allen Entfernungen und Höhen bestechend gut aus. Per Software wird ein graphischer Standard erreicht, den andere nicht einmal mittels Beschleunigerkarten realisieren können.“

Power Play 11/97

„Spielerisch gehört JSF in die Eliteklasse, grafisch kann kein anderer Flugi mithalten ...“

PC Action 10/97, Wertung 82%

INNERLOOP







KMF Hamburg

JOINT STRIKE FIGHTER

JSF

„...NÄHER WAR MAN NOCH NIE AM FOTO REALISMUS“

(PC GAMES 11/97)

Abbildung zeigt Start des Joint Strike Fighter mit Pentium 90 ohne 3D-Grafikkartenunterstützung

DSS

GEAR

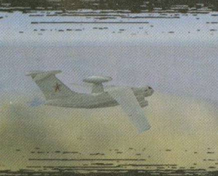
200

100

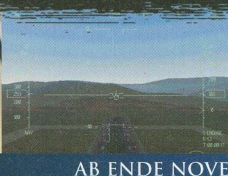
6

1:ENGAGE

R:0.3









AB ENDE NOVEMBER IM HANDEL



„Grafisch hat die Flugsimulation mehr zu bieten als alle anderen militärischen Flugsimulationen ...
... näher war man noch nie am Fotorealismus.“

PC Games 11/97, Wertung: Grafik 93%, Spielspaß 86%

EIDOS
INTERACTIVE

SO WERTEN WIR

PC PLAYER

DER BENCHMARK

Wir teilen die Hardware nach Klassen ein. Diese ergeben sich aus den fps (Frames pro Sekunde) laut unserem PC-Player-DOS-Benchmark.

① ab 4 fps; entspricht einem 486-DX2/66 MHz
② ab 10 fps; entspricht einem Pentium/90 MHz
③ ab 12 fps; entspricht einem Pentium/133 MHz
④ ab 14 fps; entspricht einem Pentium/166 MHz
⑤ ab 17 fps; entspricht einem Pentium/200MMX

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerks werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben.

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel informieren wir über die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal nötig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

PC PLAYER SPIELE-TEST

Hersteller:	LucasArts	Empfohlene Hardware:	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/166, 8 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer	Benchmark:	❶②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht vorh.
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER WERTUNG



DIE DETAILWERTUNG

In sechs Kritierien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht / Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?
Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?
Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?
Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?
Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?
Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?
Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht vorh.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE GESAMTWERTUNG

Während die persönlichen Einzelwertungen der Redaktionsmitglieder auf der nebenstehenden Index-Seite übersichtlich dargestellt werden, gibt der Wertungskasten in den Spieletests die PC Player Gesamtwertung wieder. Sie ergibt sich aus den objektiven Fakten wie Spieltiefe, Ausstattung oder Komfort, gepaart mit den subjektiven Testeindrücken, die der Haupttester und Autor des Artikels bei seiner intensiven Analyse sammeln konnte.

GOLD UND PLATIN



Der Gold Player ist eine Kaufempfehlung der Redaktion für besonders gute Spiele.



Platin Player werden jährlich für die herausragendsten Spiele der Saison verliehen.

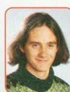
PC PLAYER INDEX

1997 DEZEMBER

STRICHE IM INDEX? KEINE PANIK, DA HAT NUR DER REDAKTEUR DAS SPIEL ZUR URTEILSBILDUNG NICHT ODER NICHT LANGE GENUG SEHEN KÖNNEN.
DIE REIHENFOLGE DER SPIELE ERRECHNET SICH FOLGENDERMAßEN: DIE SUMME DER GEGEBENEN STERNEWERTUNGEN DURCH DIE ANZAHL DER REDAKTEURE.


RALF MÜLLER


ROLAND AUSTINAT


VOLKER SCHÜTZ


ALEX BRANTE


MANFRED DUY


MARTIN SCHNELLE

Spielename	Genre	Ralf Müller	Roland Austinat	Volker Schütz	Alex Brante	Manfred Duy	Martin Schnelle	Seite
Panzer General 3D	Strategiespiel	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	106
Armored Fist 2	Simulation	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	138
Ultima Online	Rollenspiel	★★★★★	★★★★	★★★★★	–	–	★★★★	152
Tomb Raider 2	Actionspiel	★★★★	★★★★★	–	★★★★	★★★★★	★★★★	172
Age of Empires	Strategiespiel	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	86
Jedi Knight	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	92
Dungeon Keeper Missions-CD	Echtzeit-Simulation	★★★★	★★★★	–	★★★★	–	★★★★★	242
East Front	Strategiespiel	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	112
Overboard	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	200
Worms 2	Actionspiel	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	154
Sub Culture	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	168
C&C2:Vergeltungsschlag	Strategiespiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	184
Civil War Generals 2	Strategiespiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	160
GTA	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	116
Seven Kingdoms	Strategiespiel	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	178
Sid Meier's Gettysburg!	Strategiespiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	–	★★★★	162
G-Police	Actionspiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	124
International Rally Championship	Rennspiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	204
Myth	Strategiespiel	★★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	174
Need for Speed 2 Special Edition	Rennspiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	–	★★★	157
Dreams to Reality	Actionspiel	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	188
Hexen 2	Actionspiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	122
Rayman's World	Geschicklichkeitsspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	156
Hercules	Geschicklichkeitsspiel	–	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	170
Floyd - Es gibt noch Helden	Adventure	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	164
MS Flight Simulator 98	Flugsimulation	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	132
Galapagos	Geschicklichkeitsspiel	★★★	★★★	–	★★★★	–	★★★	158
Industriegigant Expansion-Set	Wirtschaftssimulation	★★★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	192
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	134
Manx TT Superbikes	Rennspiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	206
NHL Powerplay 98	Sportspiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	–	244
Riven	Adventure	★★★	★★★★★	★★★	★★	★★★	★★	100
Syyrah – The Warp Hunter	Geschicklichkeitsspiel	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★	190
Daytona USA	Rennspiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	207
Take no Prisoners	Actionspiel	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	198
AHx-1	Flugsimulation	–	★★★	★★★	–	★★	★★★	136
Conquest Earth - Das Manifest	Strategiespiel	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★	182
Moving Puzzle	Denkspiel	★★★	★★	★★★	★★★	★★	–	208
Virtua Cop 2	Actionspiel	★★	★★★	★★★	–	–	★★	194
Perfect Assassin	Adventure	★★	★★★	★★	★★	★★	–	202
Virus	Actionspiel	★★	★★	★★	★★	★★	–	196
Outpost 2	Strategiespiel	★★	★★	★★	★	★★	★★	186
Chasm: The Rift	Actionspiel	★	★	★★	★★	★★	★★	128
Excalibur 2555 AD	Actionspiel	★	★	★★	★★	–	★★	192
Wer ist der Mörder von Taylor French?	Interaktiver Film	★	★	★	★	★	★	203

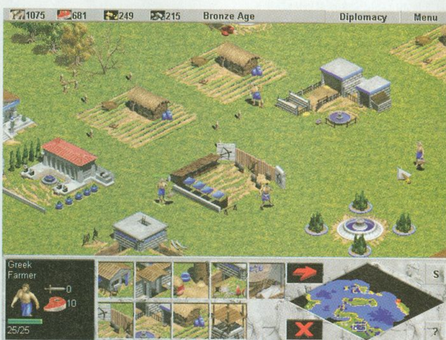
Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie mit Hilfe der »PC Player persönlich«-Angaben herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

Strategiespiel für Fortgeschrittene

AGE OF EMPIRES

Die getreu nach 3D-Modellen entwickelten Einheiten bestehen aus bis zu 20 000 Polygonen und wurden mit 25 bis 30 Frames pro Sekunde animiert.

Wie fast alle großen Hersteller hat nun endlich auch Bill Gates ein schönes Echtzeit-Strategiespiel im Sortiment. Im Mittelpunkt der Konflikte stehen hier allerdings nicht die sattsam bekannten Aliens, Orks oder Söldner sondern zwölf antike Kulturen. Denn zurecht war man bei Microsoft der Ansicht, daß die besten Geschichten immer noch das wahre Leben schreibt.



Eine Ansiedlung aus der Bronzezeit. Am unteren Bildrand prangt das Konstruktionsmenü sowie die anklickbare Übersichtskarte.

Das Erstlingswerk der für Microsoft tätigen Entwicklungsfirma Ensemble Studios enthält einen kräftigen Schuß von »Warcraft 2«-Ideen sowie eine Prise »Civilization«. »Age of Empires« transferiert Sie in das Jahr 10.000 v. Chr. Bis zum Jahre 0 muß eine von zwölf antiken Zivilisationen wie etwa die Ägypter, die Asiaten oder die Griechen betreut werden. Welches der insgesamt vier Grafiksets man zu Gesicht bekommt, hängt von der gewählten Kultur ab. Zudem durchlaufen diese vier optisch unterschiedliche Entwicklungsstufen von der Steinzeit bis hin zur Eisenzeit. Insgesamt gibt es vier mit jeweils acht Szenarien bestückte Kampagnen, von denen die erste eine Art Tutorial ist. Dazu zaubert ein Missionsgenerierer beliebig viele eigene Szenarien auf den Bildschirm. Dank eines Editors werden die 24 Mehrspielermissionen geändert, eigene Karten gebastelt und mehrere davon zu einem individuellen Feldzug zusammengestellt. Während bei den Kampagnen das zu betreuende Volk vorgegeben ist, wählen Sie sich in den generierten Szenarien Ihren Stamm selbst aus. Jedes Volk verfügt über individuelle Stärken und Schwächen: So produzieren die Griechen die schnellsten Schiffe und Legionen, die Sumerer dagegen besitzen die fleißigsten Bauern, Asiaten die kürzesten Bauzeiten und ägyptische Zauberer die größte Reichweite.

Nach dem Bestaunen eines schönen Render-Intros erfolgt zunächst mal eine Missionsbeschreibung. Der zu Folge gilt es, entweder ein paar Schätze ausfindig zu machen, eine bestimmte feindliche Einheit zu zerstören, oder als erster ein vorgegebenes Quantum Ressourcen anzuhäufen. Dann wieder wird zum



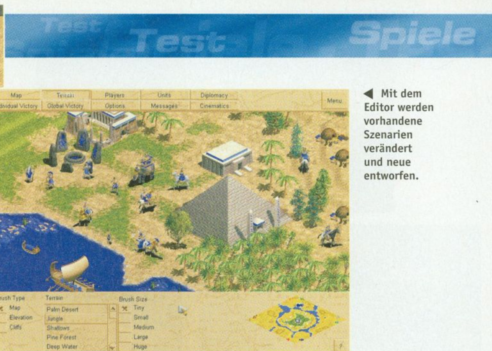
Die Belagerung Trojas: Nachdem der Feind von seinen im Süden stehenden Holzvorräten abgeschnitten wurde, kann er keinen Nachschub mehr produzieren.

MANFRED DUY

Mit Age of Empires geht es mir wie mit Die Siedler 2. Am meisten Spaß macht es, wenn ich mich ein Weilchen zurücklehne, um dem emsigen Treiben meines Völkchens tatenlos zuzuschauen. Hier bläst ein Jagdtrupp zur Elefantenjagd, dort kreist ein Bussard über meiner Siedlung und vollbepackt wuchten eifrige Arbeiter Steine, Fleisch und Gold umher. Dieser vorzüglich animierten Präsentation ist es in allererster Linie zu verdanken, daß Age of Empires nicht im allgemein üblichen Genre-Einheitsbrei versinkt. Der eigentliche Spielverlauf und insbesondere die zum Sieg führenden Strategien entsprechen dagegen dem bekannten »Warcraft 2«-Standard. Zumeist führt die allseits bekannte Aufrüstung und Massenproduktion zum Erfolg.

Auch trifft man wieder mal kleine altbekannte Mängel an: Einheiten, die sich in Sackgassen verlaufen oder Truppen, die ohne Befehl dem Feind hinterherrennen. Die milde Musikberieselung hätte zwar etwas abechslungsreicher und die undeutliche Sprachausgabe ein wenig klarer sein dürfen, aber ich bleibe dabei: Wer auch nur ein kleines Faible für Echtzeit-Strategie mitbringt, der wird um das prächtig in Szene gesetzte Zeitalter der Herrschaft nicht herumkommen.





◀ Mit dem Editor werden vorhandene Szenarien verändert und neue entworfen.



◀ Die Auflösung in 640 mal 480 Bildpunkten bietet die meisten Details und die geringste Übersicht.

Sieger gekürt, wer als Erster ein bestimmtes Monument errichtet oder einfach den (oder die) Gegner restlos von der Landkarte putzt. Einige Aufgaben entstammen sogar der alten Mythologie, wie etwa die Belagerung Trojas oder die Suche nach dem goldenen Vlies. Über die Geschichte der alten Kulturen informiert eine 50.000 Wörter umfassende Online-Enzyklopädie, über den Spielverlauf dagegen eine umfangreiche Online-Hilfe. Die mit Seen, Wäldern und Höhenstufen geschmückte isometrische Landkarte läßt sich in drei Auflösungen von 640 mal 480 bis hin zu 1024 x 768 Bildpunkten anzeigen. Dies hat einen jeweils etwas größeren Kartenausschnitt zur Folge. Sofern nicht bereits von Anbeginn an vorhanden, sollten Ihre Arbeiter zunächst mal einige der in einem runden Dutzend vorrätigen Gebäudetypen wie etwa eine Kaserne, eine Werft oder einen Abwehrturm errichten. Die Steuerung erfolgt genretypisch mittels Maus im Point & Click-Verfahren sowie unter Hinzuziehung einiger Hotkeys. Für Bautätigkeiten und Rekrutierungen sind die vier Rohstoffe Nahrung, Holz, Stein und Gold vonnöten. Die Nahrung erhalten Sie, indem Ihre Arbeiter Felder bauen und bestellen, Tiere jagen oder mittels Booten nach Fischen angeln. Steine und Gold entnehmen die »workaholics« herumliegenden Felsbrocken, Holz dagegen den nicht nachwachsenden Wäldern.

Zumindest zwei Gebäude einer Epoche (Steinzeit, Bronzezeit ...) müssen Sie errichten, um zur nächsten Technologiestufe wechseln zu dürfen. In diesem Fall bekommen all Ihre Bauten automatisch ein neues Design. Insgesamt stehen zudem über 100 Verbesserungen zur Verfügung, die beispielsweise Schlagkraft, Reichweite oder Geschwindigkeit der Einheiten erhöhen. Wenn Sie ein entsprechendes Upgrade vornehmen, wirkt sich dies automatisch auf sämtliche bereits vorhandenen Truppen aus. Apro-

Taktische Tips für angehende Herrscher

Abgesehen von Spezialaufgaben, in denen Sie mit einer vorgegebenen Heerschar bestimmte Missionen erfüllen, empfiehlt sich folgende Vorgehensweise: Der Computer agiert äußerst agressiv, also heißt es keine Zeit vertrödeln, sondern möglichst schnell eine höhere Entwicklungsstufe erreichen. Anderenfalls legt ein technologisch überlegener Gegner Ihre Siedlung ruckzuck in Schutt und Asche. Da exorbitante Ressourcenmengen benötigt werden, sollte man möglichst frühzeitig das Land nach Minen und Wäldern absuchen. Diese sichern Sie mit einigen Einheiten, bauen dort einen Speicher und beginnen sofort mit dem Rohstoffabbau. Einige Bogenschützen sind unbedingt notwendig, denn die Nahkämpfer haben gegen die flinken Gesellen keine Chance. Ihre Truppen sollten Sie übrigens stets im Auge behalten und nicht allzu sehr aufsplitten, denn eine der Lieblingstaktiken des Computergegners ist es, mit Bogenschützen ein, zwei Schüsse abzugeben und dann zu flüchten. Ihre Mannen machen sich daraufhin selbständig an die Verfolgung und werden dann fernab der Heimat einzeln gemeuchelt.

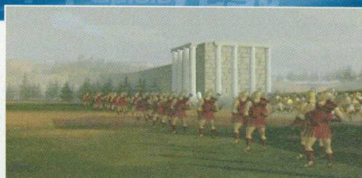
Die Katapulte verfügen zwar über eine gewaltige Feuerkraft, haben aber auch einen entscheidenden Nachteil: Sie schießen nämlich ohne Rücksicht auf (eigene) Verluste auf jede feindliche Einheit, die sich bewegt – selbst wenn diese sich inmitten unserer Truppen befindet. Um so wertvoller ist das Katapult, wenn feindliche Verteidigungstürme zu beharken sind. Aufgrund ihrer größeren Reichweite sind sie den immobilen Türmen weit überlegen. Schiffe operieren dagegen am stärksten in einem Verbund aus vier bis fünf Schaluppen. Da der Feind zumeist nur mit einzelnen Pötten zuschlägt, ist es ein leichtes, diese immer schön der Reihe nach zu versenken, während ein am Ufer postierter Arbeiter etwaige Schäden ausbessert.



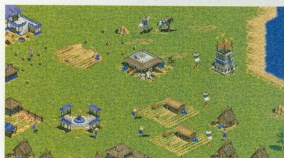
Aus sicherer Entfernung beschießt das Katapult einen Verteidigungsturm.



Jeder Kampfgruppe sollten Sie zur optimalen Aufklärung des Terrains zumindest einen berittenen Späher beifügen.



▲ Eine Szene aus dem schönen Render-Intro.



Die drei weißen Fahnen markieren bereits gesetzte Wegpunkte des berittenen Spähers.



Mit 1024 mal 768 Bildpunkten haben Sie die beste Übersicht.

pos Truppen, insgesamt 40 Sorten, vom einfachen Keulenschwinger bis hin zum schwergepanzerten Kampfelefanten, stehen parat. Für Belagerungen empfehlen sich Katapulte, Magier dagegen verfügen nicht nur über Heilkräfte, sondern bewegen feindliche Einheiten und sogar Verteidigungstürme zum Überlaufen. In manchen Szenarien erhalten Sie auch Unterstützung von besonders kampfstarken antiken Helden wie etwa Achilles oder Jason. Jede Ihrer Fabriken produziert eigene Einheiten, in Ermangelung von Sammelbestellungen vergeben Sie jeden Bauauftrag einzeln. Dies ist aber nicht weiter schlimm, denn die Einwohnerschaft jedes Volkes ist in den verschiedenen Szenarien auf fünfzig Mann begrenzt. Da es keine taktischen Befehle wie »Suche und zerstöre« oder »Verteidige« gibt, entscheiden die Einheiten zumeist selber, ob sie den Gegner verfolgen oder besser flüchten sollen. Wenn Ihr Katapult den Beschuß eines Mauerstücks einstellt und sich statt dessen einem neu aufgetauchten Schiff zuwendet, ist dies von Vorteil, verfolgen Ihre übereifrigen Mannen jedoch einen Feind bis in das gegnerische Lager hinein, so ist das weniger schön. Sehr angenehm ist dagegen das Diplomatiesystem, mit dem Sie Allianzen schließen und kündigen, einen per Schiff zu betreibenden Austausch von Rohstoffen anleiern oder gar Tribute einfordern können. **(md)**

Special

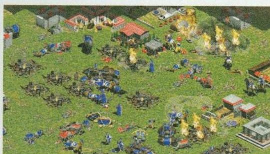
RALF MÜLLER

Es ist immer wieder herrlich, in einem Vorurteil bestätigt zu werden. Genauso schön kann es aber sein, das eigene Vorurteil zu beerdigen, so geschehen im Falle von Age of Empires. Ich war der festen Überzeugung, daß im Hause Microsoft kein wirklich geniales Spiel entwickelt werden könne – von dem herausfordernden Realtime-Adventure Windows abgesehen. Doch die erste Vorversion von Age riß mich bereits vom Hocker — eine liebevolle, hochauflösende Grafik, sorgfältig erdachte Einheiten und Gebäude, vielfältige Missionsziele, alles basierend auf einer charmanten, nicht ganz so hektischen Variante der Echtzeitstrategie. Besonders gefielen mir der Aufstieg von der Stein- bis zur Eisenzeit, die sich nachträglich aufstufenden Einheiten und der fremde Siedler konvertierende Priester. Ich hätte mir sogar weitere Entwicklungsstufen und Upgrades gewünscht.

Anfangs haderte ich dagegen mit der strikten Einheitenbegrenzung, doch mit der Zeit wurden mir die taktischen Vorteile bewußt: Nicht die schiere Anzahl der Soldaten, sondern Entwicklungsstand und Qualität geben hier den Ausschlag. Vorgehensweise und Stellung der Krieger sind bei Age of Empires glücklicherweise wichtiger als der rasante Umgang mit der Maus. Dieses Microsoft-Spiel gefällt mir ausnehmend gut. Zum Glück muß ich mein Vorurteil nicht gänzlich beerdigen, denn dieser Titel wurde nicht wirklich von Bill Gates Mannen entwickelt (das ursprüngliche Flight Simulator übrigens auch nicht), sondern von Ensemble Studios, der neuen Firma von Bruce Shelley, der früher bei Microprose mithalf den Megahit Civilization zu enwickeln. Da habe ich ja noch mal Glück gehabt...



Von links nach rechts: Ein Verteidigungsturm der Griechen, der Babylonier, der Asiaten und der Ägypter.



Zerstörte Einheiten bereichern einige Sekunden lang die Landschaft, danach verschwinden sie spurlos.

AGE OF EMPIRES

Hersteller:	Microsoft	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem, Nullmodem), bis acht (im Netzwerk, Internet)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG





Ein Gespräch mit Bruce Shelley

HINTER DEN KULISSEN

Nur selten passiert es, daß das Erstlingswerk einer Entwicklungsfirma derartig gute Eindrücke hinterläßt, wie das bei »Age of Empires« der Fall war. Wenn sich dann auch noch ein Gigant wie Microsoft in die Vermarktung einklinkt, dann ist uns das schon eine kurze Plauderei mit dem Firmenchef Bruce Shelley höchstselbst wert.

PC PLAYER: Was hast Du denn gemacht, bevor Du 1995 die Ensemble Studios gegründet hast?

BRUCE SHELLEY: Seit 1980 arbeite ich als professioneller Spieledesigner. Bislang habe ich bereits für fünf Spielefirmen gearbeitet und dort Spiele, Regelwerke und Handbücher entworfen. 1987 wechselte ich von Brett- zu Computerspielen.

PC PLAYER: Was ist eigentlich das Schwierigste an einem Spieledesign?

BRUCE: Der Spaßfaktor. Die meisten Flops entstehen nicht durch mangelhafte Grafik oder eine komplizierte Bedienung sondern dadurch, daß das Spiel einfach langweilig ist. Und entscheidend für den Spaßfaktor ist, daß Du ständig neue Entscheidungen treffen mußt, deren Auswirkungen Dich bei der Stange halten.

»Unser Computergegner hat es nicht nötig, zu schummeln.«

PC PLAYER: Und von wem hast Du solche Weisheiten gelernt?

BRUCE: Das war sicherlich Sid Meier. Während meiner fünfjährigen Tätigkeit für Microprose habe ich ihm bei seinen Klassikern »Civilization« und »Railroad Tycoon« geholfen.

PC PLAYER: Was ist eigentlich der Grund, daß sich in »Age of Empires« (AoE) zwölf alte Kulturen und nicht – wie gemeinhin üblich – Orks oder Söldner bekriegen?

BRUCE: Ich bin eine leidenschaftliche Leseratte und stehe auf Science-fiction-Stories und historische Bücher. Abgesehen davon dachte ich aber auch, daß die Leute langsam genug davon haben, sich ständig irgendwelche fiktive Geschichten anzuhören, um den Hintergrund des Spiels überhaupt zu verstehen.

Bruce Shelley ist der Gründungsvater und Kopf der Ensemble Studios.

PC PLAYER: Außer dem geschichtlichen Hintergrund spielt sich AoE allerdings nicht viel anders als die üblichen Echtzeit-Strategiespiele.

BRUCE: Da bin ich anderer Meinung. Neben der überwältigenden Präsentation verfügt AoE über eine immense Künstliche Intelligenz, in die wir mehrere Monate Entwicklungsarbeit investiert haben. Im Gegensatz zur praktisch gesamten Genre-Konkurrenz schummelt der Computergegner nicht, paßt sich der Strategie des Spielers an und attackiert gerne mit mehreren Verbänden an unterschiedlicher Stelle.

PC PLAYER: Bevorzugst Du von den zwölf Kulturen eine?

BRUCE: Keine der zwölf Rassen verfügt über sämtliche Technologien. Einige haben bessere Fußtruppen, andere wiederum stärkere Schiffe oder Reiter. Mein persönlicher Tip sind die »Shang«. Deren Arbeiter bewegen sich am schnellsten und benötigen für den Gebäudebau am wenigsten Rohstoffe. Daher eignen sie sich vorzüglich für den fixen Aufbau einer Siedlung.

PC PLAYER: AoE sollte ja eigentlich eine Mischung aus »Civilization« und »Warcraft 2« sein. Kommt denn bei all der Echtzeit-Action das wirtschaftliche Element nicht etwas zu kurz?

BRUCE: Wir wollten zwar einen gewissen Wirtschaftsfaktor einbauen, aber vor allem auch erreichen, daß jedes Szenario binnen zwei oder drei Stunden durchspielbar ist. Aus diesem Grund durfte die technologische Entwicklung nicht allzu komplex werden.

PC PLAYER: Wie bei fast allen anderen Echtzeit-Strategiespielen verrennen sich die Einheiten auch bei AoE gern in Sackgassen.

BRUCE: Dies ist hoffentlich nur bei Deiner Testversion der Fall, denn momentan verpassen wir dem Wegesystem noch den letzten Feinschliff. Überhaupt gehört das »Pathing« zu den programmtechnisch schwierigsten Dingen überhaupt.

PC PLAYER: Warum gibt es in AoE keine Formationen und keine speziellen taktischen Befehle wie »verteidige« oder » suche und zerstöre«?

BRUCE: Wir wollten dem Spieler weitestgehend die Kontrolle über seine Einheiten geben. Ich habe es immer gehaßt, wenn zum Beispiel mein Co-Pilot bei »Wing Commander 3« ohne Befehl davonflog und mich alleine ließ. Über die Formationen haben wir uns aber bereits Gedanken gemacht. Wir planen, diese Option in den Nachfolger AoE 2 einzubauen.



Ein Zeichen hoher KI: Da die unerreichbar postierten Katapulte die feindliche Stadt beschießen, produziert der Computer mit der Ballista eine eigene weitreichende Waffe.

PC PLAYER: Die Einheiten von AoE und insbesondere der Magier sprechen ein völlig unverständliches Kauderwelsch. Wie kam es denn dazu?

BRUCE: Eine moderne Sprache wie Englisch würde einfach nicht zu dem historischen Szenario passen. Daher hat unser Soundkünstler Chris Rippy eine völlig eigene Sprache mit Wörtern wie »Efritati« erfunden. Gerüchteweise hat er übrigens dafür einige Namen aus seinem Bekanntenkreis verballhornt.

PC PLAYER: Wolltet Ihr mit der Beschränkung auf maximal 50 Einheiten pro Seite Rücksicht auf Besitzer langsamerer Computer nehmen?

BRUCE: In erster Linie ging es uns um ein neues taktisches Element. So mußt Du Dir schon sehr genau überlegen, wie viele Arbeiter, Fußtruppen und Schiffe Du produzierst, um Deine Ziele zu erreichen. (md)



Eines der Gebäude von links nach rechts als Skizze, als Modell und als fertiges Bild.

Die Wurmkur für Ihren PC!

GRATIS!
WORMS 2-DEMO UNTER
www.worms2.com
DIE WEBSITE FÜR DEN WÜRMER-WAHN!

team 17
nice & juicy

Worms-Fans, aufgepaßt!

Die süßen kleinen Killer sind wieder da - in Worms 2! Erleben Sie noch mehr Chaos, noch mehr Zerstörung, noch mehr Cartoon-Komik und noch mehr durchlachte Nächte! Diesmal mit unbegrenzten Möglichkeiten, die Exzesse unserer schleimigrosafarbenen Freunde zu genießen: Einzelspiel, Hot Seat (empfohlen), Netzwerk oder Internet.

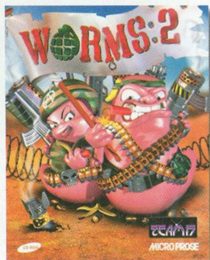
Demütigen Sie Ihre Freunde, rächen Sie sich an Ihrer Familie, und beseitigen Sie völlig Fremde. *Worms 2* ist spannungsgeladener Spielspaß der Superlative!



CD-ROM

MICROPROSE

Worms 2. Ein Faß ohne Boden an irrwitziger Action!



Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

JEDI KNIGHT

Daß ein bizarres Weltraummärchen zum erfolgreichsten Science-fiction-Mehrteiler aller Zeiten mutiert, erscheint verwunderlich genug. Wenn sich außerdem die daran angelehnten Computerspiele nacheinander in Hits verwandeln, drängt sich der Verdacht auf, daß eine mysteriöse Macht ihre Finger ihm Spiel hat.

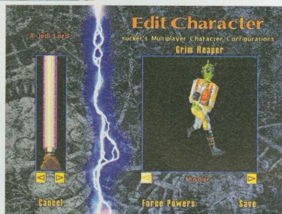


▲ TIE-Bomber, AT-STs oder AT-ATs düsen fröhlich durch die Level und erschweren Kyle das Vorankommen.



Kopfgeldjäger, die ein Auge zuviel auf der Stirn tragen, verkraften sicherlich auch ein weiteres Loch im Kopf.

Kyle Katan, seines Zeichens Held eines bekannten (und überaus indizierten) 3D-Shooters, kehrt ins Showbizz zurück. Das nach dem dritten Film angesiedelte »Jedi Knight« handelt von den Erlebnissen des unerfahrenen Kyle auf der Suche nach seiner Vergangenheit. Während der Jedi-Praktikant versucht, den unnatürlichen Tod seines Vaters aufzuklären – denn abgetrennte Köpfe gehen bei der Versicherung nur in seltensten Fällen als Haushaltsunfall durch – und die ersten Schritte auf dem langen Weg der Macht beschreitet, braut sich Unheil über seinem Haupt zusammen. Sein verblichener alter Herr hinterließ ihm eine Datendiskette, die über den dunklen Jedi Jerec und dessen ebenso düsteren Machenschaften berichtet. Dieser ist drauf und dran mit seinen sieben subversiven Spießgesellen das Tal der Jedi zu finden, um dort die unerschöpflichen Quellen der Macht anzuzapfen. Daß dieses Unterfangen nach Möglichkeit zu vereiteln ist, steht erstmal nicht zur Debatte. Kyle zückt also das Laserschwert und beschließt sich in finsteren Kreisen ein paar Feinde zu machen. »Shadows of the Empire«-ähnlich bleibt Ihnen die Wahl zwischen Kyles persönlicher Sicht und der Darstellung aus der Perspektive einer mitschwenkenden Kamera. In jedem Fall suchen Sie jedoch in den 21 Leveln die insgesamt sieben Endgegner auf, üben sich in Macht-Duellen und pieken sie mit dem



Im Mehrspielermodus sind sowohl das Aussehen des Charakters, die Farbe seines Lichtschwerts und die Stärke seiner Macht einstellbar.

DIE GUTE SEITE



Healing:

Leiden Sie in letzter Zeit vermehrt unter schweren Fleischwunden und komplizierten Knochenbrüchen? Mit der Heilungsfähigkeit der Macht regenerieren Sie kurzerhand, sogar ohne die Krankenkasse zu belasten.

Persuasion:



Der starke Einfluß der Macht auf die geistig Schwachen ist weithin bekannt; daß er den Anwender sogar unsichtbar werden läßt, bleibt jedoch eine Besonderheit von Jedi Knight.

Blinding:

Was Genrekollegen nur mit teuren Blendgranaten hinbekommen – nämlich die Perforierung gegnerischer Netzhäute – schafft Jedi Kyle allein mit Hilfe der Macht.

Absorb:



Mit dieser Fähigkeit absorbiert der Jedi die »magische« Energie seiner Feinde.

DIE DUNKLE SEITE

Force Throw:

Fliegendes High-Tech-Mobiliar ist spätestens seit dem Duell zwischen Darth Vader und Luke Skywalker in »Das Imperium schlägt zurück« bekannt. Auch Jedi Knight erlaubt es Ihnen, Feinde mit herumwirbelnden Gegenständen zu traktieren.

Thunder Bolts:



Der tatterige Imperator verfügt über die Macht, Blitze zu werfen, die einem Vertreter von Preußen Elektra Tränen in die Augen treiben würden. Die Thunder Bolts stellen eben diese nützliche Begabung dar, mit der Sie Gegner grillen oder Strom für diverse Haushaltsgeräte sparen können.



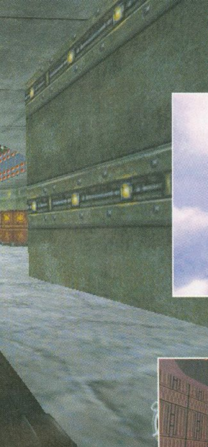
The Grip:

Im Gegensatz zu den dubiosen Bestrafungsmethoden von Mel Brooks' Lord Helmchen drückt Darth Vader seine Mißgunst bekanntlich durch extremen Atemluft-Entzug aus. Sollten Sie sich für die dunkle Seite der Macht entscheiden, beherrschen auch Sie die Fähigkeit Ihren Gegnern ein erstauntes und gleichermaßen endgültiges Röcheln abzugewinnen.

Destruction:

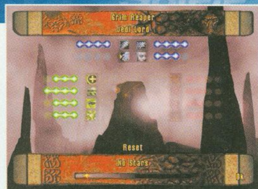


Mit dieser Fähigkeit bekam die sinnlose Zerstörung einen Namen. Einziger Zweck ist die Verwandlung von lebendigen Gegnern in kleine rauchende Haufen.

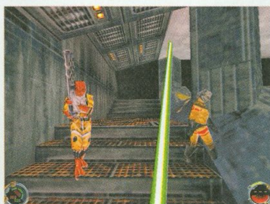




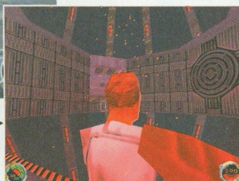
▲ Hübsche Zwischensequenzen versorgen Star Wars Fans wieder mal mit lang ersehntem Bildmaterial.



Sterne, die Kyle beim Abschluß einer Mission erhält, dürfen Sie nach Wunsch auf die verschiedenen Fähigkeiten der Macht verteilen.



Nicht immer stellt Nahkampf die beste Lösung dar. Zumindest nicht, wenn die Gegner eine Concussion Rifle mit sich herumtragen.



Das Kraftfeld ist Kyles ▶ Gesundheit alles andere als zuträglich. Um seinen Weg fortzusetzen, muß er es zuerst lahmlegen.

Laserschwert. Zuvor vertrimmt der Held pflichtbewußt deren vagabundierende Fußtruppen und verschafft sich bei ihnen mit massiven Lasersalven Respekt. Egal, ob bekannte Gesichter aus der Mos Eisley Bar, weißgekleidete Sturmtruppen, Offiziere in Khakiuniformen, grunzende Wachen aus Jabbas Palast, früher oder später bekommt jeder Kyles Waffen zu schmecken.

Die Aufenhaltsorte besagter Schergen entpuppen sich als bestückt mit unzähligem Unrat wie Schaltern, Computerkonsolen oder Schleusensystem, riesengroß und doch verhältnismäßig linear. Während bei anderen Spielen, etwa »Hexen 2«, die Level so verdreht und verwinkelt wie die Gehirnwindungen des Architekten der Cheops-Pyramide nach einem Frühstück aus zwei Pfund Fliegenpilzen sind, hält Jedi Knight allein durch schiere Größe

IM VERGLEICH

	JEDI KNIGHT	S.O.T.E.	HEXEN 2
Präsentation	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Spieltiefe	Gut	Durchschnitt	Gut
Ausstattung	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
Komfort	Gut	Schlecht	Durchschnitt
Multiplayer	Gut	nicht vorh.	Durchschnitt
Wertung	★★★★★	★★★★	★★★★

Jedi Knight ist beiden Konkurrenten deutlich eine Lichtschwertlänge voraus. Die erstaunlich guten Zwischensequenzen finden sich zwar auch in Shadows of the Empire, dafür mangelt es diesem an einer geglückten Speicherfunktion und wirklich intelligentem Leveldesign. Hexen 2 verfügt über beides, bleibt jedoch sowohl durch fehlende Filmeinlagen als auch durch den extremen Schwierigkeitsgrad hinter Jedi Knight zurück. Ferner kann der Mehrspielermodus von Hexen 2 in keinster Weise mit dem des Star-Wars-Shooters Schritt halten. Wo sich das mittelalterliche Fantasy-Spektakel als langweilig und stellenweise unfair präsentiert, hält LucasArts' neustes Produkt neben guten Deathmatch-Leveln sogar einen indirekten Handicap-Modus parat. Jeder Spieler darf vor Beginn des Duells einstellen, wie vertraut sein Charakter mit der Macht sein soll.

NEUTRALE FÄHIGKEITEN



Force Speed: Mit der Macht als Verbündeter bewegt sich Kyle schneller und behender als jeder seine Gegner.



Force Pull: Die Kraft des Force Pulls entreißt Ihrem Gegner die Waffe.



Force Jump: Diese Fähigkeit verleiht Kyle die Sprungkraft eines Frosches nach dreiwöchiger Amphetamin-Diät.



Seeing: Hiermit fühlt (will sagen sieht) der Jedi die Präsenz etwaiger Feinde.

MARTIN SCHNELLE

Mit Jedi Knight zeigt LucasArts endlich einmal einen Vertreter des Genres mit einer durchdachten und ordentlich präsentierten Geschichte. Die qualitativ sehr guten Videos müssen den Vergleich nicht scheuen, der Sound vermag die Star-Wars-Atmosphäre ebenfalls hervorragend zu vermitteln. Die Samples stammen zum Teil aus der Vorlage, die Musik wurde sogar direkt aus den Filmen übernommen: Wie in X-Wing vs. TIE-Fighter und Shadows of the Empire dröhnt der Soundtrack als Audio-File direkt von der CD.

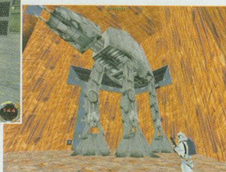
Auch wenn die Spielabschnitte teils etwas langatmig geraten sind, macht es trotzdem Spaß, sich mit den intelligent agierenden Gegnern zu beschäftigen. Und der Canyon-Multiplayer-Level gehört mit zu den witzigsten, die mir bis jetzt untergekommen sind. Kurzum, das Spiel hält mich samt Kollegen Volker von der Arbeit ab, und das nicht ohne Grund: Jedi Knight ist der bisher beste 3D-Shooter in diesem Jahr.



Vorsicht entflammbar: Diese Ströme aus Treibstoff reagieren sehr empfindlich auf fehlgeleitete Lasersalven.

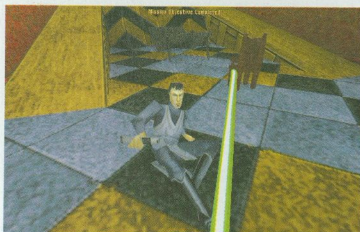


◀ Sowohl AT-STs ...

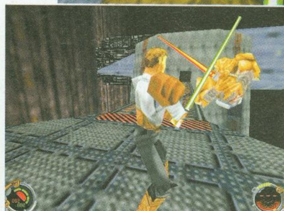


... als auch AT-ATs ▶ tappen durch imperiale Raumstationen.

selbst versierte Spieler bei Laune. Gleichzeitig sorgen die Level durch ihren klaren Aufbau gerade bei Anfängern für einen geringen Frustationsgrad. Außerdem verdingt sich der Original-Soundtrack als stimmungsvolle Musikkulisse, die ungemein zur Spielatmosphäre beiträgt. Zusätzlich sind Kyles einzelne Etappen auf dem Weg zur Macht jeweils durch handlungstragende Zwischensequenzen unterbrochen. Für diese ist von entscheidender Bedeutung, auf welchen Pfaden unser Protagonist wandelt. Erschießt er gnadenlos jeden herumstreunenden Zivilisten, schlägt sich das auf dem Konto der dunklen Seite nieder. Beschränkt er sich auf das Ausknipsen imperialer Aggressoren, gilt das als Notwehr, und er erntet die Lorbeeren der guten Seite. Je nachdem, wie unser Jedi die Macht letztendlich nutzt, ändert sich der Verlauf der Geschichte mitsamt den Zwischen- und Endsequenzen. Aber nicht nur diese hängen von der Einstellung unseres Helden zum Leben, dem Universum und dem ganzen Rest ab, auch seine Fähigkeiten wechseln mit seiner mentalen Ausrichtung. Nach Abschluß jedes einzelnen Level erhält der Spieler eine Abrechnung über Kyles Taten: Als Belohnung (zum Beispiel für das Entdecken aller Secret Areas) winken Sterne, welche auf die einzelnen Fertigkeiten der Macht verteilt werden dürfen. Da sich die beiden Seiten bekanntlich ausschließen, soll-

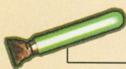


»Streckt mich nieder«. Der Dark Jedi unterliegt der guten Seite der Macht.

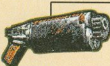


Zünftige Laserschwertduelle gehören natürlich zu jedem echten Star-Wars-Spiel.

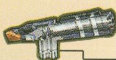
DIE W



Das Lichtschwert:
Die bekannteste Jedi-Waffe schlechthin. Unübertroffen im Zersäbeln von Gegnern, Abwehren von Laserschüssen und eine echte Bereicherung jedes ordentlichen Haushalts.



Bryar Pistol:
Sie ist Kyle Katans Standardwaffe. Ihre Zielgenauigkeit übertrifft die Durchschlagskraft leider bei weitem.



Concussion Rifle:
Die Concussion Rifle stellt das Raketenwerfer-Pendant der Energiewaffen dar. Sie verschleudert Laserstrahlen, die sich beim Aufprall in ein tödliches Inferno verwandeln.

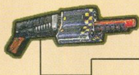


Stormtrooper Rifle:
Es handelt sich um ein Lasergewehr mit relativ hoher Schußfrequenz. Die damit verbundene Streuung erweckt jedoch den Eindruck, statt einem Jedi-Anwärter einen Zitteraal am Abzug zu haben.

VOLKER SCHÜTZ

Bei Jedi Knight handelt es sich um ein brillantes Spiel, das war von Anbeginn der Testphase offensichtlich. Unvorsichtigerweise hatte ich es nämlich über das Wochenende mit nach Hause genommen, und schnell zeigten sich mir die verheerenden Nebenwirkungen: Etliche Freunde belagerten rund um die Uhr mein Wohnzimmer, freuten sich über piepsende Droiden oder beinharte Laserschwert-Duelle, staunten ehrfürchtig über schicke Zwischensequenzen und zwangen mich zu stundenlangen Tests der Mehrspieler-Level.
Was ich zuerst als reine »Star Wars«-Euphorie abtat, entpuppte sich als Begeisterung, die einem reinrassigen Actionspiel galt. Denn wer den fragwürdigen »Auto-Aim«-Modus ausschaltet und auf das handelsübliche Fadenkreuz umsteigt, merkt schnell, woher der Wind weht: Skrupellose Kopfgeldjäger und imperiale Sturmtruppen leisten erbitterten Widerstand, sind aber kein reines Laserkanonenfutter. Nicht nur authentisches Fußvolk, auch startende TIE-Bomber oder herumstaksende AT-STs hauchen Jedi Knight Leben ein und sorgen für die passende Atmosphäre. Da schaue ich gerne über farblose Wandtexturen oder den verhältnimäßig linearen Levelaufbau hinweg.

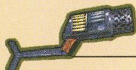
AFFEN



Rail Detonator:
Der Rail Detonator verfügt über zwei Feuermodi. Zum einen verschießt er Raketenwerfer-gleich explodierende Geschoße, zum anderen kann er Haftminen an Boden und Wände schleudern.



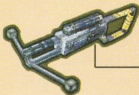
Thermal Detonator:
Wenn sich in »Rückkehr der Jediritter« selbst Gangsterboß Jabba von einem Thermal Detonator einschüchtern läßt, verdient diese Granatenart drei Adjektive – gefährlich, gefährlich und gefährlich.



Repeater:
Der Repeater ist eine extrem hochfrequente Waffe mit starker Durchschlagskraft.



Sequencer Charge:
Sorgfältig ausgelegt, erhöhen diese Tretminen Ihren Spielspaß und senken proportional dazu den Ihrer explodierenden Gegner. Der Sequencer Charger hat sowohl Zeitzünder als auch Bewegungsmelder.



Bowcaster:
Dies ist die typische Waffe eines Wookies: zielsicher und tödlich. Je länger Sie den Bowcaster vor einem Schuß aufladen, desto stärker aufgefächert wird das verschossene Projektil.

te der Spieler vorher genau überlegen, zu welcher er tendieren möchte. Eine gute Gelegenheit, Bekanntschaft mit den jeweiligen Vorzügen im einzelnen zu machen, bietet der Textkasten auf Seite 92.

Gerade im Mehrspielermodus erfüllen besagte Fähigkeiten eine wichtige Funktion. Dort darf der Spieler nicht nur das Aussehen (Boba Fett, C3PO, Sturmtruppen und viele andere) und den Namen seines Charakters verändern, auch Stärke und Artung der Macht sind frei wählbar. Somit bietet sich durchaus die Möglichkeit, einem von Natur aus starken Gegner jegliche Zusatzfähigkeiten zu entziehen, während die schwächeren Computerspieler im Rang eines finsteren Jedi-Meisters mit tödlichen Blitzen um sich werfen. Indirekt implementierte LucasArts also einen praktischen Handicap-Modus, der für mehr Fairness sorgt. Ansonsten sei jedem Star-Wars-Fan ein 3D-Beschleuniger ans Herz gelegt, womit die schon recht ansprechende SVGA-Grafik noch einen Tick besser aussieht. (vs)

JEDI KNIGHT

Hersteller:	LucasArts	Empfohlene Hardware:	P/133, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Benchmark:	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis 8 (im Netzwerk)	Sprache:	Englisch

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

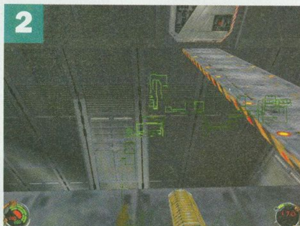
PC PLAYER WERTUNG

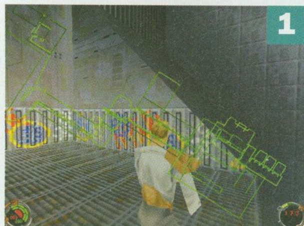


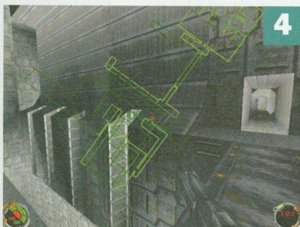
Jedi Knight: Geheimnisse eines Ex-Revoluzzers

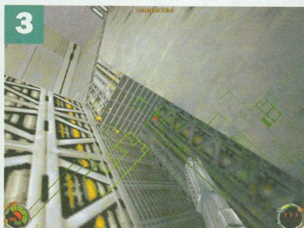
DIE QUELLEN DER MACHT

Wenn die Macht nicht zum Jedi kommt, muß der Jedi eben zur Macht kommen. Wir entdeckten die Geheimräume des ersten Level, um Sie Ihrem Traum von grenzenlosen Jedi-Kräften einen Schritt (Stern) näher zu bringen.

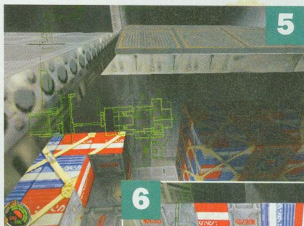














1 Nur wenige Biegungen vom Anfang des Levels entfernt, findet sich zu Ihrer Rechten eine leicht abgesenkte Plattform. Lassen Sie Kyle auf die vor ihm liegende abschüssige Rampe springen und nach oben klettern. Dort wartet der erste Geheimraum auf Sie.

2 Folgen Sie dem Lauf der Gänge, bis diese Brücke hinter Ihnen liegt. Mit gehörigem Anlauf und einer kleinen Portion Glück erreicht Kyle die gegenüber- und tieferliegende »Secret Area«.

3 Gleich im nächsten Raum erblickt Kyle einen mechanischen Aufzug. Während er sich von diesem nach oben gondeln läßt, sollten Sie Ihr Augenmerk auf die rechte Wand richten: Dort gibt es einen Durchschlupf zu Secret Nummer 3.

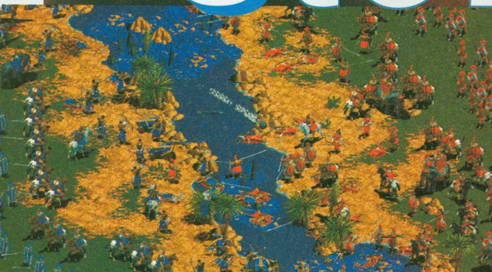
4 Wenige Minuten und viele tote Gegner später sollten Sie bei diesem Steg ankommen. Überqueren Sie ihn, um sich dann links an dem durch vier Schächte unterbrochenen Vorsprung entlangzuhangeln.

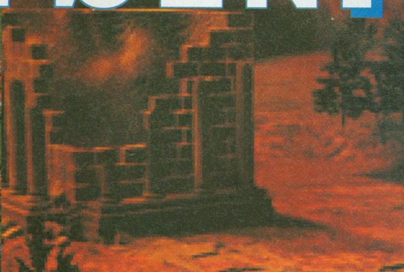
5 Nachdem Sie in dem großen Hangar mit Hilfe des Schalters die Bodenluke geöffnet haben, offenbart sich der fünfte Geheimraum. Steigen Sie nicht die Rampe hinab, sondern schicken Sie Kyle mit einem weiten Sprung auf den linken der beiden blauroten Kistenstapel.

6 Schauen Sie sich ein wenig um, bis Sie diese Öffnung entdecken. Wieder einmal bringt Sie ein großer Hopser den Extra-Waffen und dem »All-Secrets-Found«-Bonus näher.

7 Der letzte Geheimraum verbirgt sich im gleichen Lagerraum wie der vorherige. Am Ende einer der dunklen Rampen finden Sie den Durchgang.

Man kann in Schönheit sterben.







PC Games 11/97:

„Age of Empires erhält den ‚PC Games Award' mit einer Wertung von 94%."



Power Play 8/97:

„Age of Empires könnte ‚Civilization' als Kultspiel ablösen."

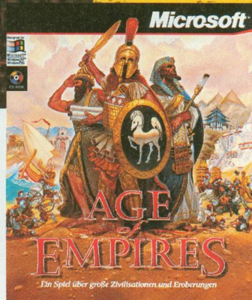


PC Player 10/97:

„Diese Wirtschaftssimulation besitzt das Kampfsystem eines Echtzeit-Strategiespiels und alle Voraussetzungen, eines der bislang besten Spiele von Microsoft überhaupt zu werden."

Oder siegen.

- Hochauflösende 3D-Grafik in Echtzeit
- Spannung durch neueste künstliche Intelligenz
- Einzigartige Spieltiefe mit umfangreichen Szenarien und individuellen Kampagnen
- Gestaltung eigener Spielwelten
- Mehrspieler-Umgebung auch über das Internet
- Soundtrack in CD-Qualität



Werden Sie zum Machthaber in einer von 12 Hochkulturen. Lenken Sie die Geschicke der Ägypter, Griechen, Perser, Assyrer oder Babylonier. Vergrößern Sie Ihr Imperium durch wirtschaftliche Stärke und militärische Aktionen. Planen Sie über 10.000 Jahre, und erschaffen Sie neue Welten. Age of Empires, das Echtzeit-Strategiespiel mit der unübertroffenen Anzahl Verzweigungen und Möglichkeiten, wartet auf Sie als Herrscher – jetzt im Handel! Hingehen, ansehen, kaufen.

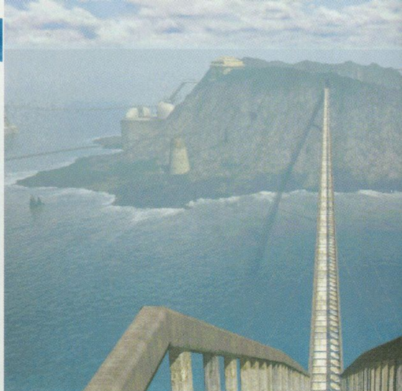
WHERE DO *YOU* WANT TO GO TODAY?™

Microsoft®

www.microsoft.com/germany/

Adventure für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

RIVEN: THE SEQUEL TO MYST

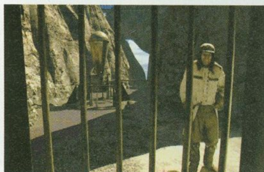


Fast so schön wie eine Postkarte: ein Blick auf Crater Island.

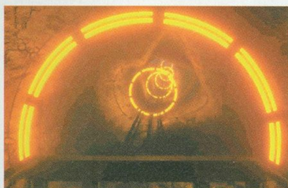
Knapp vier Millionen verkaufte Exemplare, Vater eines neuen Genres, Auslöser für unzählige flaue Plagiate – das war »Myst«. Der hochoffizielle Nachfolger »Riven« entführt Sie erneut in wundersame Inselwelten.

Kaum ein Spiel spaltete die Spielergemeinschaft so stark wie »Myst«: Die einen waren hin und weg ob der dichten Atmosphäre und der hübschen Grafik, die anderen, meist Hardcore-Abenteurer, vermißten, von einer durchgehenden Story an die Hand genommen zu werden. Am ehesten paßte das Spiel zwar in die Adventure-Ecke, doch eigentlich lag der Schwerpunkt mehr auf der Erforschung einer neuen Welt. Passend zur kalten Jahreszeit mit langen, dunklen Abenden ist »Riven: The Sequel to Myst« endlich fertig.

Kernthema von Riven sind wieder die »Linking Books«: Bücher, die den Leser nicht nur mental, sondern auch körperlich in völlig neue Welten entführen. Der Nachfolger knüpft fast nahtlos an den Vorgänger an: König Atrus berichtet Ihnen, daß seine Frau Catherine dort verschollen ist, wo schon sein bösartiger Vater Gehn aus gutem Grund eingesperrt wurde: im Land Riven. Sie sollen nun Catherine retten und zurück zu ihrem Mann bringen. Dazu bekommen Sie ein Linking Book in die Hand gedrückt, dem allerdings kein Rückfahrschein beigelegt ist. Anderenfalls könnte sich ja Gehn das Buch schnappen und selbst damit fliehen. Statt dessen müssen Sie sich darauf verlassen, zusammen mit Catherine zurückgeholt zu werden. Bei Ihrer Ankunft in Riven sind Sie erst mal im Gefängnis. Der Wärter redet im unverständlichen D'ni-Kauderwelsch auf Sie ein und stibitzt Ihnen das Buch. Unmittelbar darauf wird er jedoch von einem Unbekannten umgebracht, der sich widerum das Buch schnappt, Sie dann befreit und anschließend das Weite sucht. Da stehen Sie nun – hilflos und ohne eine Idee, wie Sie weiter vorgehen sollen. Diese Situation macht den Reiz von Riven aus: Stets auf der Suche nach neuen Hinweisen über Catherines Verbleib durchforschen Sie insgesamt fünf Inseln: Temple, Jungle, Crater, Plateau und Prison Island. Anders als bei Myst dürfen Sie



Dieser unfreundliche Herr wird Ihnen gleich Atrus' Buch klauen.



In dieser Zwischensequenz fahren Sie von Jungle zu Crater Island.

VOLKER SCHÜTZ

Wer Dia-Abende mit Reinhold Messner für das Größte hält, dürfte hier die ultimative Erfüllung finden. Liebhaber interaktiver Bilderbücher kommen nicht daran vorbei, Riven in ihre Spielesammlung aufzunehmen, denn die Grafik ist überwältigend schön und die Musik unglaublich stimmungsvoll.
Ich persönlich gehöre aber eher zur schnell gelangweilten Fraktion, denen beim Anklicken des 200.000 Renderbildchens der Kopf auf die Tischplatte sinkt. Wenn ich beispielsweise an einer Stelle ein surreales U-Boot zu Wasser lasse, nur um für dessen Benutzung einmal die komplette Insel umrunden zu müssen, zerrt das arg an meinen Nerven. Als Reservoir für wunderschöne Hintergrundsbilder wären mir die sechs CDs von Riven fast noch lieber gewesen.



Sie dürfen nicht fehlen: Die klassischen Schalter und Hebel, hier am Boiler auf Crater Island.

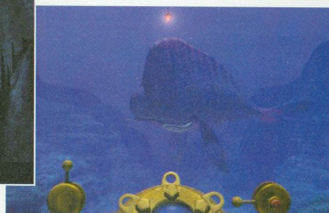


Geschafft! Die Plattform am unteren Bildrand ist geschlossen. Oben rechts sehen Sie ein Dorf der D'ni.

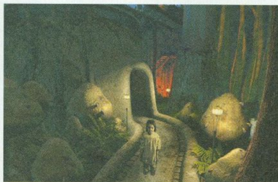




Von diesem imposanten Thron aus ...



... rufen Sie Ihren geschuppten Freund herbei.



Das kleine Mädchen begegnet Ihnen im Dschungel und nimmt wenig später Reißaus.

schon von Anfang an auf mehreren Welten die Landschaft erkunden, bevor Sie auf die ersten verschlossenen Türen stoßen. Auf Jungle Island treffen Sie zum ersten Mal auf Rivens Einwohner, die bei Ihrem Erscheinen aber verschreckt fliehen. Neben den D'ni tummeln sich auf den Inseln auch allerhand Käfer, Vögel und Amphibien – Cyans Antwort auf die Kritik zahlreicher Spieler, Myst sei ihnen zu einsam gewesen. Allerdings können Sie mit der überwiegenden Zahl der Gestalten nicht reden oder interagieren.

Obskure Hebel und Apparate gibt es zuhauf: So benutzen Sie Gondeln und Bergwerksloren, um von Insel zu Insel zu kommen oder fahren mit einem U-Boot durch einen See. In einer Schule erlernen Sie die Grundzüge des D'ni-Zahlensystems – hilfreich für spätere Rätsel. Falsch machen oder sterben können Sie mit Ihren Aktionen nichts – im schlimmsten Fall haben sie keine Auswirkungen. Auf allen fünf Inseln finden Sie eine geheimnisvolle Kuppel, die um sich selbst rotiert und an einer bestimmten Stelle zum Halt gebracht werden muß. Ob die ebenfalls fünf Augen, unter denen sich Zahlen verbergen, einen Hinweis auf die Lösung bieten? Sie sehen schon, es lohnt sich, aufmerksam durch die Inseln zu streifen. Hinter manchen Türen verbirgt sich ein Geheimgang, und immer, wenn Sie meinen, in einer Sackgasse angekommen zu sein, machen Sie eine Entdeckung, die Ihnen an einer anderen Stelle weiterhilft. Etwas merkwürdig ist es allerdings, daß Sie manchmal nicht eine dicke Stahltür, sondern nur ein Geländer am Weiterkommen hindert. Darüber würde man im echten Leben einfach hinüberspringen.

Wo wir gerade beim Springen sind: Bewegungstechnisch lehnt sich Riven eng an den Vorgänger an. Sie klicken die Richtung an, in die Sie weitergehen wollen. Gegenstände werden auf Knopfdruck bewegt, der Hand-Pfeil verändert sich nur, wenn Sie ein Objekt direkt mit einem benachbarten benutzen können. Ein Inventar gibt es auch, doch darin bleibt meistens nur Atrus Tagebuch, in dem Sie die Hintergrundstory nachlesen dürfen. Natürlich dürfen Sie an jedem Punkt speichern, ebenso natürlich ist auch der Zip-Modus wieder dabei, mit dessen Hilfe Sie schon besichtigte Schauplätze schnell und direkt erreichen. Das Beste zuletzt: Die Grafik übertrifft alles, was Sie bisher in verwandten Adventures gesehen haben. Die Texturen springen Ihnen förmlich ins Gesicht, und überall gibt es liebevoll animierte Elemente, die in die schon von Myst bekannte Standbild-Grafik eingebaut wurde. Die atmosphärische Musik, wieder von Robyn Miller eingespielt, verwöhnt zusammen mit der plastischen Ambiente-Geräuschkulisse Ihre Ohren. (ra)

ROLAND AUSTINAT

Vorsicht: Riven ist eigentlich kein Spiel im herkömmlichen Sinn. Wollen Sie nur so schnell wie möglich ans Ende kommen, werden Sie es nicht besonders genießen. Allen anderen bietet Riven, nicht zuletzt durch die fantastische Grafik, ein nie dagewesenes »Ich bin mitten dabei«-Erlebnis. Da entdecke ich zum Beispiel kurz vor dem Schlafengehen ein neues Symbol, habe einen Aha-Effekt, weil ich das schon auf einer Maschine erspäht habe, und muß jetzt noch mal zu dieser zurück, weil ich dessen Auswirkungen unbedingt noch ausprobieren will. So verkürzten sich meine Nächte während des Tests dramatisch. Kleine Haken und Ösen wie den Mauszeiger, der nicht alle Ausgänge oder Objekte deutlich anzeigt, kann ich locker verschmerzen, denn die Rätsel sind durchweg logisch aufgebaut. Die zahllosen Clones haben eins nicht kapiert: Schöne Grafik und eine herkömmliche Adventure-Geschichte reichen nicht. Nur Myst und jetzt Riven verstehen es, Sie perfekt in eine völlig neue Welt zu entführen, bei der das Entdecken und Erforschen neuer Orte reizvoller als so manch schneller Action-Reißer ist.

RIVEN: THE SEQUEL TO MYST

Hersteller:	Red Orb Entertainment	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	P/133, 32 MByte RAM, 4x-CD-ROM	
Anzahl der Spieler:	Einer	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



Im Gespräch: Die Macher von Riven

DRIVEN



Zwei Männer und ein Spiel: Robyn Miller (rechts) und Richard Vander Wende sind für Rivens Design verantwortlich.

Um dreieinhalb Jahre an »Riven« zu basteln, braucht man eine gehörige Portion Selbstbewußtsein – schließlich wurde »Myst« von vielen eingefleischten Spielern als zu einfach oder als gar kein richtiges Spiel bezeichnet.

Die »Myst«-Schöpfer und Perfektionisten Rand und Robyn Miller konnten für den Nachfolger »Riven« den Zeichentrickspezialisten Richard Vander Wende als dritten Mann an Land ziehen (siehe auch PC Player 7/97). Während sich Rand den Produzentensessel schnappte, waren Robyn und Richard für das Spieldesign verantwortlich. Die Miller-Brüder fungieren außerdem wieder als Schauspieler (Rand als Atrus) und Komponist (Robyn ist für die Musik verantwortlich). Nach knapp vier Jahren arbeitsreicher Abgeschlossenheit standen uns Robyn und Richard auf der ECTS ziemlich entspannt Rede und Antwort (Rand war gerade auf einer Messe in Japan).

PC PLAYER: Eigentlich ist kein Spiel jemals ganz fertig – welche Ideen und Änderungen blieben auf der Strecke, was hättet Ihr noch gerne in Riven hineingepackt?

»Wir waren nicht so verrückt und haben erwartet, eine perfekte Welt zu bauen.«

(Robyn Miller)

RICHARD VANDER WENDE: Auf jeden Fall mehr Lebewesen. Das ist meine große Leidenschaft, ich hätte gerne noch länger mit den Tools herumgespielt und neue Tiere erschaffen und ins Spiel eingebaut. Jetzt ist gerade so viel Leben wie nötig drin.



»Nichts existiert in Riven ohne Grund – wir haben uns bei jedem Detail etwas gedacht.« (Robyn Miller)

ROBYN MILLER: Wir waren nicht so verrückt und haben erwartet, eine perfekte Welt zu bauen. Mich persönlich stört zum Beispiel die Beleuchtung mancher Räume. Auf einer Skala zwischen 0 und 100 würden sie eine 60 bekommen, weil ich glaube, daß das noch besser sein könnte. Gut, so etwas fällt mir als Designer auf, der Durchschnittsspieler merkt das überhaupt nicht. In sechs Monaten wissen wir noch mehr – dann hatten wir Zeit, intensiver zu spielen und darüber nachzudenken, was wir jetzt gerade erst abgeschlossen haben.

PC PLAYER: Und Ihr habt ein erstes Feedback von den Spielern bekommen.

ROBYN: Exakt. Dann fassen wir uns vielleicht an den Kopf und sagen: Mensch, das hätten wir noch besser machen können.

PC PLAYER: Was war für Euch der spannendste Moment während der Produktion?

RICHARD: Definitiv der Tag, an dem wir eine fertige Beta hatten und den Testern beim Spielen über die Schulter sehen konnten. Wir hatten dreieinhalb Jahre ohne ein Feedback von außen an Riven gearbeitet und waren nicht hundertprozentig sicher, wie das Spiel ankommen würde. Glücklicherweise hat es allen großen Spaß gemacht. Wir hatten Angst, daß manche Rätsel vielleicht zu schwierig sein könnten, doch wie sich herausstellte, ohne Grund: Teenager oder auch mein Sohn kamen schneller auf die richtigen Ideen als ältere Leute. Aber nicht, weil sie besonders schlau sind, oder weil Riven besonders leicht ist – sie haben anscheinend intuitivere Ideen als die »echten« Computerspieler.

PC PLAYER: Gutes Stichwort: Viele Hardcore-Spieler haben Euch vorgeworfen, daß Myst zu einfach war oder es zu steril gewesen sei. Wie steht Ihr dazu?

ROBYN: Wir haben ab und zu die gleichen Beschwerden über Myst interessanterweise auch von »Nicht-Spielern« gehört. Die wollten einen besseren Grund oder eine stärkere Motivation, ins Spiel einzusteigen. Das Problem haben wir bei Riven definitiv in Angriff genommen: Deshalb gibt es ja das Intro, das uns über den Hintergrund und den Zweck der Erforschungen informiert. So ziehen wir die Spieler langsam, aber sicher in die Welt hinein, anstatt ihnen einfach nur ein ziemlich willkürliches Puzzle vor den Kopf zu knallen. Die Rätsel sind auch alle mit der Story verwoben, es gibt nichts ohne Grund.



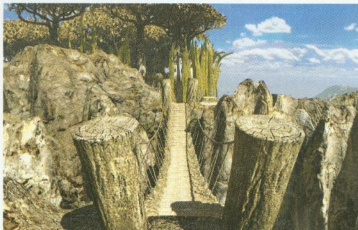
Ginge es nach Robyn Miller, wäre noch länger an den Lichtverhältnissen gefeilt worden.

»Wir hatten dreieinhalb Jahre ohne ein Feedback von außen an Riven gearbeitet.«

(Richard Vander Wende)

PC PLAYER: Robyn, in einem WIRED-Artikel steht, daß Du und Dein Bruder Rand Christen seid. Hat das irgendwelche Auswirkungen auf das Spiel gehabt, konntet Ihr damit Streßphasen besser durchstehen?

ROBYN: Na klar, idealerweise ist das doch ein Hauptaspekt des Christseins. Dazu sollte ich aber auch ein Leben führen, das sich an gewisse Spielregeln hält. Zuletzt hatten wir natürlich ziemlichen Streß, und da klappt das nicht dann nicht immer. Aber das sind Ausnahmesituationen – normalerweise hilft der Glaube, auch in solchen Zeiten einen klaren Kopf zu behalten. (ra)



Die hochauflösenden, feintexturierten Grafiken suchen ihresgleichen.

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe
Tel. 0721/97224-0
Fax 0721/97224-24



Unser Spiel des Jahres

WET
STARRING Lula
LIMITED EDITION
THE SEXY EMPIRE
Mit Mousepad und Ansteck-Pin
LIMITED EDITION • LIMITED EDITION • LIMITED EDITION • LIMITED EDITION



PRODUKT INFO 2

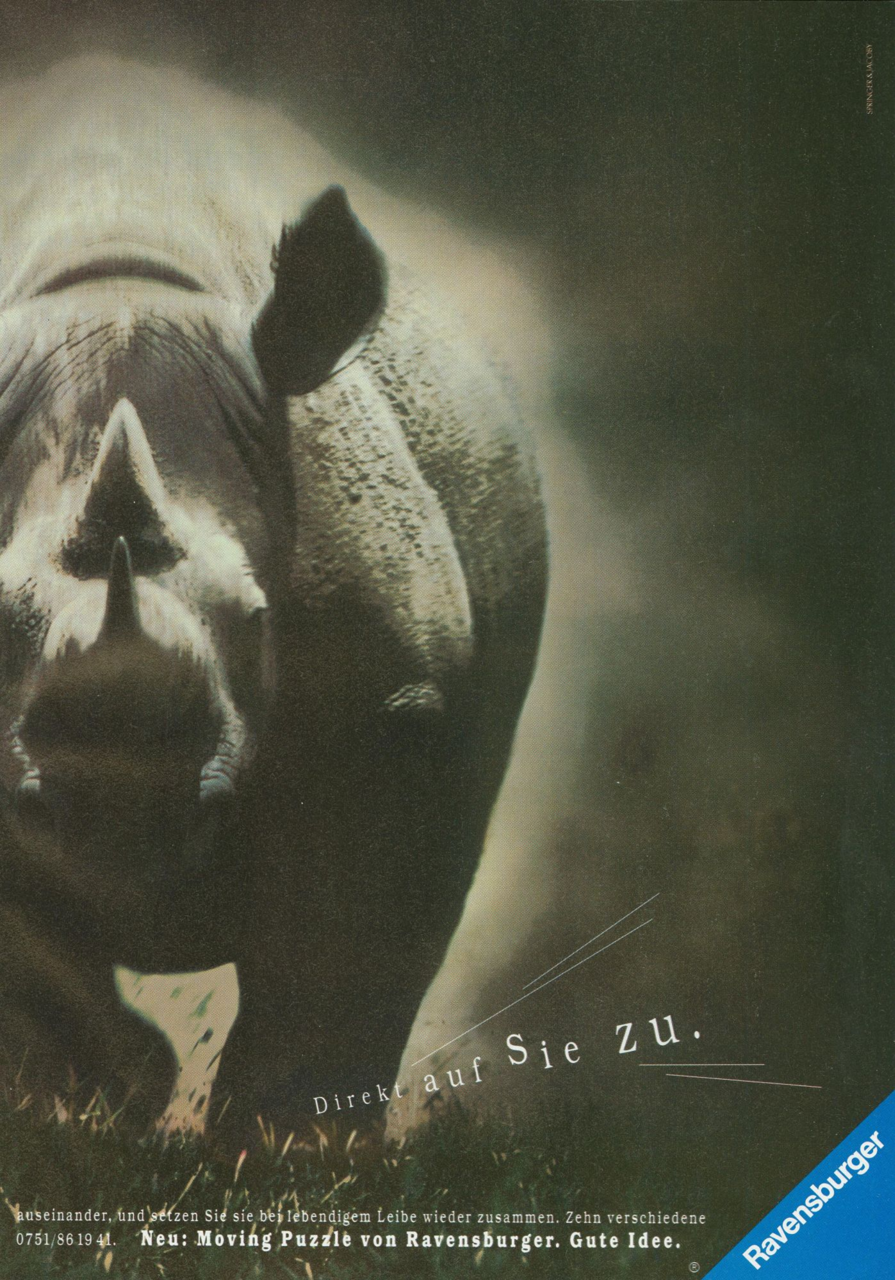
WET - The Sexy Empire
LIMITED EDITION

Die erotischste Wirtschaftssimulation aller Zeiten - jetzt mit WET Mousepad und WET Ansteck-Pin.



Nur für kurze Zeit im Handel, u.a. bei: Media Markt

KARSTADT · HERTIE   SATURN
SCHÜRMANN   SCHAULANDT   ORION
KAUFHOF + Horten   ProMarkt
ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE


Direkt auf Sie zu.
auseinander, und setzen Sie sie bei lebendigem Leibe wieder zusammen. Zehn verschiedene
0751/86 19 41. Neu: Moving Puzzle von Ravensburger. Gute Idee.
Ravensburger
®
SPRINGER & JACOBY

GOLD PLAYER

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

PANZER GENERAL 3D



Die silbernen Kugeln neben jeder Einheit symbolisieren ihre in dieser Runde noch vorhandene Schußfähigkeit.

Pünktlich zum Weihnachtsfest will SSI/Mindscape mit einem Strategiespiel den Markt erobern. Dies könnte auch gelingen, denn nach all den Echtzeitgefechten wird es langsam mal wieder höchste Zeit für taktische Auseinandersetzungen, die in altbewährter Rundenform ablaufen.

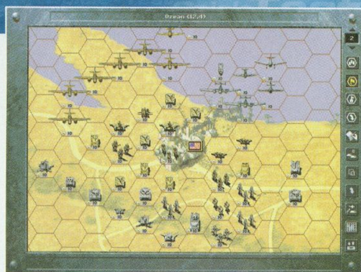
Es gab ja ein wenig Begriffsverwirrung um den Titel »Panzer General 3D«, der in der amerikanischen Version »Panzer General II« heißt. Dies ist hierzulande nicht möglich, da der englische »Allied General« von Mindscape den deutschen Namen »Panzer General 2« verpaßt bekam. Zudem ist der Zusatz »3D« ziemlich irreführend, denn die neuen Landkarten erstrahlen zwar in plastischem Glanze, bilden aber eigentlich nur den Hintergrund für die altbekannten zweidimensionalen Wabenfelder. Sie wurden von zwei Mitarbeitern der für Brettspiele bekannten Firma Avalanche Games handgemalt. Der vor knapp drei Jahren erschienene Vorgänger »Panzer General« zählt mit über 250.000 verkauften Exemplaren zu den erfolgreichsten Strategietiteln aller Zeiten, wurde aber in Deutschland aufgrund einiger mißverständlicher Phrasen im Handbuch indiziert. Nach der Tilgung der beanstandeten Stellen landete die Neuauflage allerdings nicht mehr auf dem Index, so daß bei zukünftigen Vergleichen nur noch von letzterer Version die Rede sein soll.




Per rechter Maustaste werden nähere Informationen über die aktive Truppe abgefragt.

Bei Panzer General 3D durchleben Sie als Truppenführer den ganzen Zweiten Weltkrieg samt einiger fiktiver Schlachten. In der mit 18 Szenarien (sowie einer geheimen Zusatzmission) ausgestatteten Hauptkampagne übernimmt der Spieler die Seite der Achsenmächte. In drei weiteren Minikampagnen mit jeweils sechs Szenarien und ansteigendem Schwierigkeitsgrad kämpfen Sie für die Sowjets, verteidigen als Deutscher die Heimat oder befehligen wahlweise Briten oder Amerikaner. Alle über dreißig zusätzlichen Einzelmissionen sind sowohl für den Ein,- als auch für den Mehrspielerbetrieb geeignet. Mit einem Editor basteln Sie sich anhand der vorgegebenen 30 Karten individuelle Aufgaben zusammen. Ziel allen Strebens ist es manchmal, ein paar Vertei-


Berge werden nur von Flugzeugen und Gebirgstruppen überquert.



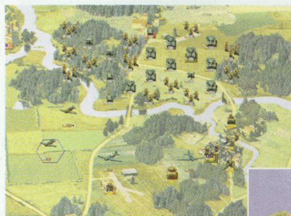
Mit dem Editor basteln Sie unter Hinzuziehung der vorhandenen Karten eigene Szenarien.

digungspositionen zu halten, meistens aber einige Städte binnen einer vorgegebenen Rundenzahl zu erobern. Die Hauptlast der Kämpfe tragen die Bodentruppen, im Gegensatz zu »East Front« spielen aber bisweilen auch der Luft,- und der Seekrieg eine gewichtige Rolle. Zwar gibt es auch einen Missionsbaum, dieser ist aber bei weitem nicht mehr so komplex, wie das beim Vorgänger der Fall war. Dadurch wollte SSI erreichen, daß auch erfolgreiche Feldherren sämtliche Szenarien zu Gesicht bekommen. Beim Nichterreichen des Spielziels droht zumeist das sofortige Spielende. Dafür gibt es gleich drei Rundenlimits, innerhalb derer ein hervorragender, ein durchschnittlicher oder wenigstens ein taktischer Sieg zu erzielen ist. Allerdings ist die zumeist auf unter 20 Runden festgelegte Begrenzung so knapp bemessen, daß nur die wenigsten Wohnzimmerstrategen in den Genuß eines

KLEINE TIPS FÜR GROSSE STRATEGEN

Bei Panzer General 3D kommt der Zusammenstellung der Armee eine Schlüsselrolle zu. Daher sollten Sie vor dem Start eines neuen Szenarios abspeichern und sich dann erst mal die gesamte Karte anschauen. Hier gilt es zu überlegen, wie schnell und mit welchen Truppen das am weitesten entfernte Zielobjekt zu erreichen ist, denn die Rundenbegrenzung ist stets sehr knapp bemessen. Danach laden Sie den alten Spielstand und bauen Ihre Armee entsprechend um: In vielen Angriffsszenarien werden Ihnen die Fußtruppen nicht viel nutzen. Also bestücken Sie diese mit einem Lkw oder verramschen sie zum Herstellungspreis. Ihre Flugzeuge postieren Sie paarweise und zwar so, daß sie die gesamte Armee in einem Zug erreichen. Da Jäger bereits direkt nach der Produktion in das Geschehen eingreifen, benötigen Ihre Bomber stets einen Geleitschutz. Aufgrund des begrenzten Munitionsvorrats (einige Stukas haben nur vier Schuß auf Lager) ist es von besonderer Bedeutung, sich frühzeitig ein paar günstig gelegene Flugplätze zu sichern.

Um das Terrain zunächst mal aufzudecken, schicken Sie erst ein paar Jäger über das feindliche Gebiet. Mit den weitreichenden Panzern und Kanonen werden erspähte Feinde verlustfrei vernichtet. Am besten ist es, immer schön eine gegnerische Einheit nach der anderen komplett zu zerstören. Anderenfalls zieht der Computer die ramponierte Truppe zurück, repariert sie und greift zwei Runden später gestärkt wieder in das Geschehen ein. Das Ausnutzen der Zusatzeigenschaften ist ein wesentliches taktisches Element. Um etwa die Anzahl der Prestigepunkte für die Eroberung einer Stadt zu erhöhen, sollten Sie diese nur mit einer Einheit einnehmen, die über die Eigenschaft »Befreier« verfügt. Panzer mit der Zusatzoption »Mobilität« dagegen dirigieren Sie durch die feindlichen Linien, um im rückwärtigen Gebiet stationierte Langrohrgeschütze auszuschalten.



Die Iconleiste läßt sich ausblenden, um dadurch einen größeren Kartenausschnitt zu bekommen.



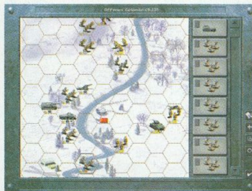
◀ Eine verschneite Szene aus dem russisch-finnischen Winterkrieg.



hervorragenden Sieges kommen dürften. Ihre Kerntruppe besteht aus Boden,- und Lufteinheiten und begleitet Sie während der gesamten Kampagne. Dazu kommen in fast allen Missionen ein paar Zusatztruppen, die sich nach erfüllter Aufgabe wieder vom Bildschirm verabschieden. Die meisten der rund 300 Sorten an Panzern, Flugzeugen und Schiffen wurden anhand maßstabsgetreuer Mini-Modelle zunächst in 16 Phasen abgelichtet und danach am Bildschirm nachgerendert. Aufgerüstet wird neuerdings nur noch zwischen den einzelnen Szenarien, Zusatzkäufe innerhalb einer Mission sind dagegen nach wie vor möglich. Eine der wichtigsten Neuerungen sind zwei spezielle Eigenschaften, die jede Einheit nach entsprechender Kampferfahrung bekommt. Die erste Extrafähigkeit hängt von der Waffengattung ab: So feuert eine routinierte Flak direkt nach ihrer Bewegung und eine kampfgestählte Infanterie bekommt einen zusätzlichen Verteidigungsbonus von vier Punkten. Die zweite Eigenschaft wird zufällig aus einer Liste von dreißig Extras ermittelt: »Erstschlag« befähigt selbst während eines gegnerischen Angriffs zum ersten Schuß, ein mit »Manöver« belobigter Panzer fährt dagegen ohne zu stoppen quer durch die feindlichen Linien.

Die Übersichtskarte der Landung in der Normandie.

Die Steuerung erfolgt wie gewohnt im Point-and-click-Verfahren. Es ist auch möglich, nach der Bewegung einer Truppe zunächst einige andere umher zu lotsen und erst dann mit der ersteren zu schießen. Über den Grad der zugefügten respektive erlittenen Schäden entscheiden Faktoren wie der Umzingelungsgrad, die Kampferfahrung oder auch das Terrain. Natürlich dürfen Sie Züge zurücknehmen, aber weder das Wetter noch der Nachschub lassen sich deaktivieren. Die Verproviantierung und Aufmunitionierung erfolgt durch einen simplen Mausklick sowie einer Runde Wartezeit. Verluste lassen sich auf dieselbe Weise ersetzen. Sämtliche Zuerwerbungen, Aufrüstungen und Reparaturen kosten Aktionspunkte, welche Sie durch erfolgreiche Kämpfe und die Einnahme von Städten erwirtschaften. Bezüglich der Einheitswerte hat sich einiges verändert. So schießen die besten deutschen Panzer nun über zwei Felder hinweg, Gebirgsjäger überqueren ohne Zeitverlust die Berge und Flugzeuge sind direkt nach der Produktion aktiv. In einer Mission taucht sogar ein deutscher Flugzeugträger auf, der während des Zweiten Weltkriegs zwar geplant, jedoch nie fertiggestellt wurde. Hier fristet er ein digitales Schattendasein als Nachschubbasis für die Luftstreitkräfte. **(md)**



Das Setzen des Nachschubs erfolgt über eine zusätzlich eingeblendete Iconleiste.

MANFRED DUY

Die meisten Sequels lassen sich in zwei Kategorien unterteilen: Risikoscheue Entwickler halten sich sklavisch an den Vorgänger, um Zeit und Geld zu sparen sowie auf bequeme Weise noch mal abzusahnen. Notorische Innovativlinge dagegen verhackstücken oftmals ein bewährtes Spielprinzip bis zur Unkenntlichkeit. Auf Panzer General 3D trifft dagegen beides nicht zu. Das bewährte Grundkonzept wurde kaum verändert, sondern nur um viele sinnvolle Details ergänzt.
Damit meine ich nicht die neue Optik mit ihren etwas verwaschenen Landschaften und die zwar hübsch gerenderten aber spärlichst animierten Einheiten. Dies ist bei einem guten Strategiespiel höchstens als Dreingabe anzusehen. Vielmehr erwies sich, daß die vielen sinnvollen Verbesserungen sowie die erhöhte Künstliche Intelligenz das Geschehen einfacher bedienbar machen und um neue taktische Elemente bereichern. Durch die interessanten Zusatzfähigkeiten sind mir die einzelnen Einheiten so richtig an das Herz gewachsen. Auch sorgen interessante Features wie sofort einsatzfähige Flieger, die automatische Verladung von Truppen in Transporter oder der Einsatz von Gebirgstruppen für Bequemlichkeit und Spannung. Da zudem die Wartezeit auf den Computerzug minimal und die mit Hotkeys ausgerüstete Steuerung perfekt ist, spielt sich der Panzer General 3D auch wesentlich lockerer als das zwar tiefgründigere, aber etwas schwerblütige East Front (siehe Seite 112).

PANZER GENERAL 3D

Hersteller:	SSI/Mindscape	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	➊ ② ③ ④ ⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC, per E-Mail), bis vier (per Netzwerk oder im Internet)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Sehr gut	**Komfort:**	Sehr gut	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG





GT Interactive
Expect the unexpected:

DU FÜRCHTEST WEDER TOD NOCH TEUFEL?

DAS IST EIN ANFANG.

Das 3D-Action-Rollenspiel aus der sagenhaften Top-down-Perspektive.

Das Böse: 30 Levels voller Fallen, Mysterien und finsterer Gegner.
Das Gute: 4 heldenmütige Spielcharaktere und Multiplayermodus für bis zu 16 Spieler. Jetzt zuschlagen.



MAGESLAYER



WINDOWS®95
CD-ROM

Büro X

SCHOLZ & FRIENDS

Gute Strategen sehen übe

Herrscher der Meere

Wer im 16. Jahrhundert die mächtigste Flotte besitzen will, muß nicht nur mit allen Wassern gewaschen sein – er wird es auch. Für rauhes Klima sorgen dabei nicht nur Sturm und Wellen, sondern auch Piraten. Von denen sich manche Händler übrigens nur durch eines unterscheiden: die Farben der Flagge.

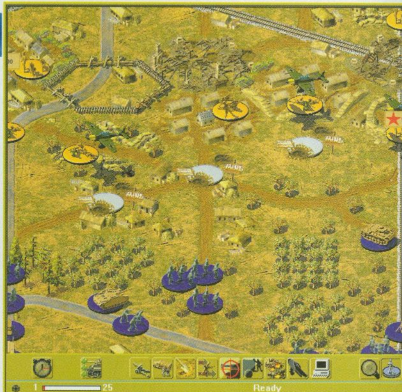
attic

Strategiespiel für Profis

EAST FRONT

Kein anderer geschichtlicher Konflikt wurde auch nur annähernd so oft umgesetzt wie der Zweite Weltkrieg. Talon Soft macht da keine Ausnahme. Ihr rundenbasiertes Hexfeld-Strategiespiel beschränkt sich zwar auf den Bodenkrieg des Rußlandfeldzuges, gehört aber dennoch zu den interessantesten Vertretern seiner Zunft.

Die Beschränkung auf den Landkrieg macht dabei durchaus Sinn. Die Marine spielte im Osten ohnehin keine Rolle, und die Flieger hatten auch keinerlei große strategische Bedeutung. Zudem begnügt sich »East Front« auf die beiden Hauptkontrahenten Sowjetunion und Deutschland. Die übrigen teilnehmenden Nationen wie Italien, Finnland oder Rumänien blieben einer im Januar zu erwartenden Zusatz-CD vorbehalten. East Front markiert den Beginn der neuen »Campaign Series«. Die »Battleground«-Reihe wird dagegen nach den in Kürze zu erwartenden drei Folgen »Napoleon in Russia«, »Bull Run« und Prelude to Waterloo« eingestellt. Trotz des Einsatzes einer neuen Entwicklungsmaschine gibt es einige Parallelen zu den Schlachtengründen: Auch hier agieren Sie im Rundentakt auf einer mit Bäumen, Häusern, Flüssen und Bergen geschmückten Hexfeldkarte. Diese erstrahlt neuerdings in 16-Bit-Grafiken, läßt sich in drei Auflösungen und fünf Zoomstufen anzeigen und um 180 Grad drehen. Die Steuerung erfolgt nach wie vor mittels Maus, Hotkeys und Pulldown-Menüs, die berüchtigte Iconlawine wurde aber auf einige wenige Steuersymbole reduziert. Der Krieg zwischen Deutschland und der Sowjetunion fand zwischen 1941 und 1945 statt und war einer der größten Feldzüge der Geschichte. In acht



Zwar nicht sehr hübsch, aber praktikabel: Die optional einblendbaren blauen Kreise gehören zu den deutschen, die orangenen dagegen zu den sowjetischen Truppen.



Im Winter sinkt die Beweglichkeit der schön animierten Armeen, nur auf den Straßen ist noch an ein rasches Vorankommen zu denken.

INTERVIEW MIT JIM ROSE, DEM PRÄSIDENTEN VON TALON SOFT



»In einem Jahr werden wir die weltweit Führende Firma für Strategiespiele sein.«

PC PLAYER: Warum stellt Talon Soft eigentlich nur rundenbasierte Strategiespiele her?

JIM ROSE: Ich habe mein Hobby zum Beruf gemacht und besitze mit fast 1800 Strategiespielen wohl eine der größten Privatsammlungen.

PC PLAYER: Und wann kam Dir die Idee, diese private Leidenschaft in einen Beruf zu verwandeln?

JIM ROSE: 1981 spielte ich auf meinem Atari mit Begeisterung Kriegsspiele gegen Leute wie Sid Meier. Er hatte damals schon viele gute Spielideen. Von ihm wurde ich maßgeblich beeinflußt. Kurz darauf wechselte ich zu Avalon Hill und nach einigen Jahren gründete ich Talon Soft. Mein erstes eigenes Werk »Battleground Ardennes« mußte ich in Amerika in »Bulge« umbenennen, da sich hier niemand unter den Ardennen etwas vorstellen kann.

PC PLAYER: Du werkelst zur Zeit an gleich drei neuen »Battleground«-Folgen. Dennoch soll die Serie zugunsten der Campaign-Serie eingestellt werden – warum?

JIM ROSE: Wirtschaftliche Notwendigkeit. Bislang arbeiteten wir quasi nur mit einer einzigen DOS-Entwicklungsmaschine. East Front basiert dagegen auf einer völlig neuen und auf Windows 95 aufgesetzten Game-Engine. In Zukunft wollen wir weitaus mehr Zeit in die Weiterentwicklung neuer Engines stecken und vielleicht sogar zwei bis drei neue Maschinen pro Jahr entwickeln.

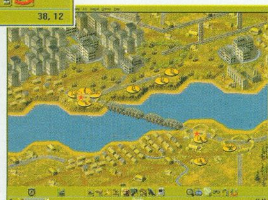
PC PLAYER: Das klingt aber ziemlich verwegen, bist Du sicher, daß dies von einer kleinen Firma wie Talon Soft zu realisieren ist?

JIM ROSE: Wir haben große Pläne. Wenn alles klappt, sind wir in einem Jahr die weltweit führende Softwarefirma für Strategiespiele.

PC PLAYER: Ihr verschließt Euch aber so ziemlich jedem Trend und setzt weiterhin auf rundenbasierte



Bis zu vier Einheiten lassen sich zeitgleich über die Landschaft bewegen.



Die Darstellung mit 1024 mal 768 Bildpunkten in der zweiten Zoomstufe.

separat spielbaren Kampagnen – deren riesige Szenarien teilweise bis zu 80 Runden lang andauern – führen Sie wahlweise die Russen oder die Deutschen zum Sieg. Darüber hinaus erhalten Sie über 50 Einzelszenarien, die zugleich auch für den Mehrspielerbetrieb geeignet sind. Bliebe noch der beigepackte Editor, mit dem die Karten und Szenarien verändert werden. Nur in den Kampagnen entscheiden Sie sich anfangs zwischen Bataillonen, Regimentern, Brigaden, Divisionen oder Corps. Je nach Ihrer Wahl kommandieren Sie zwischen einer Handvoll oder über 100 der in 3D gerenderten Einheiten. Natürlich verwandeln sich die Panzer, Artilleristen und Fußtruppen mit zunehmendem Spiel-

Strategiespiele, kann das auf Dauer gutgehen?

JIM ROSE: Wir machen einfach das, was wir am besten können. Momentan sind ja Echtzeit-Strategiespiele voll im Trend. Unabhängig davon legen wir mit East Front nun sowieso ein Spiel vor, welches das Flair eines Echtzeitspiels mitbringt, aber im Rundenmodus abläuft.

PC PLAYER: Welche digitalen Konflikte will Talon Soft in der näheren Zukunft vom Zaun brechen?

JIM ROSE: Norm Koger, der Entwickler von »Wargame Construction Set 2«, »Age of Rifles«, »Conflict: Middle East« und vielen weiteren Konfliktsimulationen ist kürzlich von SSI zu uns gewechselt. Er bastelt gerade an »Operational Wars«. Dies wird vielleicht die bislang umfangreichste Strategieserie überhaupt werden und sowohl reale als auch fiktive Konflikte zwischen 1939 und 1955 berücksichtigen. Neben einer für den Januar anberaumten Zusatz-CD für East Front wird im Sommer nächsten Jahres der zweite Teil der »Campaign«-Serie erscheinen. Er trägt den Titel »Western Front« und wendt sich den Ereignissen auf den westlichen Kriegsschauplätzen des Zweiten Weltkrieges zu.

HISTORISCHE RECHERCHE

Viele der Landschaften entstanden nach der Vorlage reichsdeutscher Originalkarten, die von einem Kriegsmuseum zur Verfügung gestellt wurden. Die meisten der rund 300 Truppengattungen dagegen haben maßstabsgetreue Modelle und Uniformen zum Vorbild. Einige wenige Panzer entsprangen historischen Bildbänden. Zwar sind die Infanteristen im Vergleich mit den Stahlkolossen etwas zu groß, dafür entsprechen die Größenverhältnisse und die technischen Eigenschaften der Tanks den tatsächlichen Daten. So verfügen die Deutschen über die technisch etwas ausgereifteren und schnelleren Raupenfahrzeuge, die Sowjets gleichen dieses Manko dagegen durch ihre Übermacht wieder aus.





Zum Vergleich: Links eine originale Wehrmachtskarte mit einem Teilabschnitt von Stalingrad, rechts der Editor mit der digitalen Umsetzung. Sowohl der Flußverlauf als auch die Lage der Stadt entsprechen den Fakten.

verlauf durch Upgrades und Erfahrungen von Grünschnäbeln in alte Frontschweine. Luftangriffe stehen nur in einigen Szenarien zu Verfügung, sie werden samt und sonders indirekt ausgeführt. In diesem Fall kennzeichnen Sie ein bestimmtes Hexfeld, das dann eine Runde später automatisch mit einem Bombenteppich belegt wird. Über dieses indirekte Feuer verfügen auch einige Langrohrgeschütze, andere wiederum schießen automatisch sobald sich der Feind nähert.

Zu Beginn jedes Szenarios erfolgt eine kurze Missionsbeschreibung mit zumeist historischem Vorbild: So schlagen Sie die Panzerschlacht von Kursk, verteidigen Stalingrad oder erstürmen die Festung von Sewastopol. Das Setzen der Einheiten übernimmt der Rechner und abgesehen von einigen später eintrudelnden Ersatztruppen müssen Sie mit der Eingangs vorhandenen Armee auskommen. Die automatische Versorgung erfolgt durch Transportwagen, die sich stets in der Nähe Ihrer Armee aufhalten sollte, damit die Munition nicht knapp wird. Jede Truppe verfügt über ein bestimmtes Quantum von Aktionspunkten, welches Sie beliebig in Bewegung oder Schüsse ummünzen. Dadurch kann eine Einheit nicht nur Züge zurücknehmen, sondern durchaus mehrere Male schießen und sich danach noch weiterbewegen. Fußtruppen erhöhen zudem ihre Verteidigungskraft durch Eingraben und ihre Geschwindigkeit mittels eines Lkws. Die mit 16-Bit-Farben aufwartende 3D-Landschaft schaut nicht nur schön aus, sondern hat einen erheblichen taktischen Einfluß auf das Geschehen. Bäume, brennende Panzerwracks und Häuser dienen aufgrund der »Line of Sight«-Technik als vorzügliche Deckungsmöglichkeit. **(md)**



Zu jeder Truppe existieren einige ausführliche Beschreibungen.



Brennende Panzer dienen durchaus als Deckungsmöglichkeit.

MANFRED DUY

Nach einer kurzen Gewöhnungsphase hat mich East Front voll überzeugt, denn noch niemals zuvor habe ich eine so realitätsnahe und dabei spannende digitale Umsetzung des Rußlandfeldzuges zu Gesicht bekommen. Wer allerdings noch niemals ein Strategiespiel gesehen hat, der sollte lieber zu einsteigerfreundlicheren Werken wie dem Panzer General 3D greifen, hier sind Profis gefordert. Die bekommen ein Produkt in die Finger, dem in puncto militärstrategischer Tiefe und Genauigkeit keiner so leicht was vormacht. Dazu kommt quasi als Sahnehäubchen eine ungewöhnlich schöne Präsentation. Wer die Panzer über die Taiga rollen läßt und dazu noch schmissige Marschmusik sowie die täuschend echten Motorengeräusche und Einschläge der Granaten hört, der fühlt sich in Deutschlands düsterste Zeit zurückversetzt.

Dazu kommt, daß East Front wirklich viel Gameplay bietet. Wer sämtliche Kampagnen mit einer Corps-Armee bewältigen will, dem wird einige Monate lang nicht langweilig werden. Zumal der Computer geschickt Deckungen ausnutzt und etwa solange mit seinen Truppen verteidigt, bis mein Angriffsschwung dahin ist – nur um dann im richtigen Moment zur Gegenattacke zu blasen. Auf der Sollseite schlagen dagegen nervige Wartezeiten auf den Zug des Gegners zu Buche, zudem hätte ich mir eine Option gewünscht, mit dem sich mehr als nur vier Einheiten en bloc umher bewegen lassen. Ich hoffe, daß Talon Soft wie geplant die einzelnen Kampagnen zu einem gigantischen Feldzug zusammenfaßt. In diesem Fall werde ich wohl ein halbes Jahr Urlaub beantragen.

EAST FRONT

Hersteller:	Talon Soft/Empire	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/166, 32 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (nacheinander an einem PC, per Modem/Nullmodem, E-Mail)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

GRAND THEFT AUTO

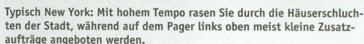
Sie sind Mitglied der Mafia. Als Fahrer. Gesetze und Verkehrsregeln sind Ihnen egal. Hauptsache, Sie sind schnell. Und schwer bewaffnet. Erstklassige Ortskenntnisse und reifenmordende Fahrkünste helfen Ihnen, sich in »Grand Theft Auto« zu bewähren.

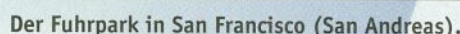
Bei der Mafia herrscht ein erfrischender Umgangston: »Hey Jungchen, willste 'nen Riesen verdienen? Brauchste nur diesen Schlitten zum Pier 17 bringen. Und wenne dann noch Zeit hast, holste die Alte vom Boß ab und bringst se mit der Limo in den Club. Richtich Asche kriegste, machste die Jungs von der Eastside platt. Und auf dem Rückwech holste noch den Jonny ab. Der nimmt heute wieder die Stadtbank aus und braucht noch 'ne Fluchtkutsche. Also los, und laß' Dich nicht von den Bullen beißen.« Mit solchen Aufträgen geht es bei »Grand Theft Auto«, kurz GTA, heftig zur Sache. Inszeniert wurde das automobile Räuberstück von der schottischen DMA Design Ltd., den Machern von Lemmings, während BMG es als Publisher auf den Markt bringt. Als professioneller Mafia-Fahrer erwarten Sie 200 herrlich gesetzwidrige Missionen, die meist den hübschen Nebeneffekt haben, der Stadtpolizei einen richtig schlechten Tag zu bescheren. Außer den berühmt-berüchtigten Verfolgungsjagden finden sich in GTA etliche Anleihen und Klischees aus US-Actionfilmen. Zum Beispiel ein psychopathischer Taxifahrer in Liberty City (alias New York). Oder Sie kapern à la Speed einen Schulbus, der nicht zu langsam fahren darf, damit sein Sprengsatz nicht explodiert. Schießwütige Konkurrenten, ja ganze Bandenkriege bis hin zu wildgewordenen Hells Angels bringen etwas Farbe in Ihren Fahrer-Alltag. Wer zudem Sprengstoff- oder Drogentransporte übernimmt, erhält als »Lohn der Angst« stattliche Dollarbeträge.

Wenn Sie sich in den zwei riesigen Leveln von Big Apple bewähren, wird der Boden zu heiß unter Ihren Füßen: die »Familie« beordert Sie nach San Francisco (alias San Andreas). Dort gibt es nicht mehr so viele Hafenbecken, in die man stürzen könnte. Statt dessen kämpft man hier als Fahrer mit vielen Zäunen und Sackgassen. Städtischer wird es dann wieder einige Level später im dritten Einsatzort: Miami alias Vice City bietet von jedem etwas, nur nicht genug Waffen zum Aufsammeln, was die Aufgaben nicht gerade erleichtert.

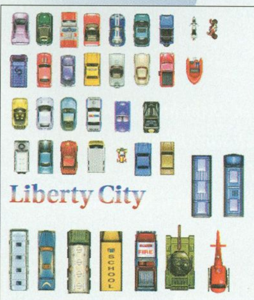
Dargestellt werden die Einsatzorte in klassischer Draufsicht (Ghostbuster läßt grüßen). Allerdings verwöhnt die hochauflösende SVGA-Grafik mit 24 Bit-Echtfarbenmodus und hübsch gerenderten Autos, ebenfalls in 24 Bit. Angefüllt sind die Städte mit Gebäuden und Einrichtungen wie Clubs, Krankenhäusern, Polizei- und Feuerstationen, Häfen, Docks, Brücken, Banken und sogar Garnisonen.

Damit die Echtzeit-Raserei auch ruckelfrei über die Bühne gehen kann, unterstützt das unter DOS und Windows 95 lauffähige Rennspiel 3Dfx-Karten. Ohne eine solche Beschleunigerkarte wird es auf kleinen Pentium-Systemen arg ruckelig. Ab einem 133 MHz-

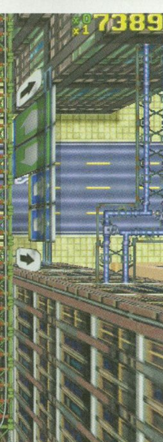

Typisch New York: Mit hohem Tempo rasen Sie durch die Häuserschluchten der Stadt, während auf dem Pager links oben meist kleine Zusatzaufträge angeboten werden.

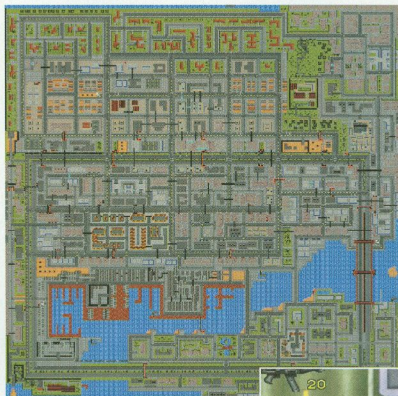

Der Fuhrpark in San Francisco (San Andreas).

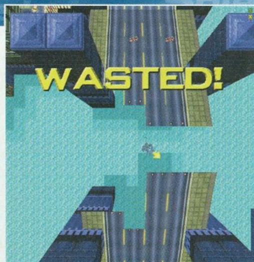

Der Fuhrpark in Miami (Vice City).



Der Fuhrpark in New York City (Liberty City).







▲ Den Sprung über die offene Brücke sollte man nur mit schnellen Autos und Vollgas versuchen.

◀ San Andreas alias San Francisco in seiner ganzen Ausdehnung. Trotz des schachbrettartigen Aufbaus fällt es nicht immer leicht, das gewünschte Ziel zu erreichen.



◀ Wie gemein: Erst erschießen wir mit der MG den Polizisten, um dann seinen Streifenwagen zu mißbrauchen. Per Tab-Taste schalten wir dann Blaulicht und Sirene ein ...

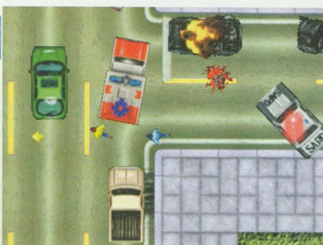
Modell mit einer brauchbaren 2 MByte-Grafikkarte stockt der Spielfluß immer noch ab und an. Bei langsamer Gangart zoomt die Kamera das Auto des Spielers heran. Beschleunigt er seinen Ami-Schlitten, wird ein größerer Kartenausschnitt sichtbar, was die Navigation der meist rasenden Fahrt deutlich erleichtert. Wer allerdings mit seiner Nase dicht vor einem größeren Monitor sitzt, dem wird womöglich schwindelig.

Leider fehlt GTA ein Transparenzeffekt bei Gebäuden und Brücken (wie in »Mass Destruction«), so daß der Fahrer zwischendurch die Orientierung verlieren oder schlimmer noch, sich in uneinsehbarem Territorium festfahren kann. Da hilft dann nur Aussteigen und zu Fuß einen Ausweg suchen. In mancher Gebäudeunterführung und unter Brücken wird wenigstens ein Orientierungspfeil eingeblendet, der die Ausrichtung des eigenen Fahrzeuges angibt. Das nützt aber nichts, sobald fremde, nicht sichtbare Fahrzeuge den Weg versperren. Für eine allerdings beabsichtigte Desorientierung sorgt die schiere Größe der US-Metropolen, deren virtuelles Straßennetz mit Highways, Alleen, Nebenstraßen und Sackgassen insgesamt etwa 2000 Kilometer umfassen soll. Da sich manche Stadtteile stark ähneln, wird man sich anfangs leicht verfahren. Im Spiel gibt es weder Übersichtskarte noch Automap, aber als Orientierungshilfe plant BMG, der Originalverpackung gedruckte Stadtpläne beizulegen. Diese könnten sich als (Dollar) Segen herausstellen, denn mancher Nebenauftrag, der Ihnen während der Fahrt per Untertitel oder meist als Message auf dem virtuellen Pager angedient wird, bezieht sich auf nicht immer geläufige Stadtteile.

Während des hemmungslosen Gasgebens wird auf Rempeleien und Fußgänger natürlich keine Rücksicht genommen. Wer allerdings zu oft mit Hausmauern, Brückengeländern, Verkehrsschildern und anderen Fahrzeugen kollidiert, sammelt nicht nur sichtbare Beulen, sondern büßt mächtig Motorleistung ein. Kurz vor dem Kolbenfresser wird das Malheur auch deutlich hörbar. Außerdem gefährden Sie sich mit einem angeschlagenen Auto selbst, denn wenn Sie damit volle Pulle gegen ein schwereres Auto stoßen oder sich gar ein paar Kugeln einfangen, explodiert Ihr Gefährt schon mal — und Sie hauchen ein Bildschirmleben aus.

VOLKER SCHÜTZ

Endlich darf ich den Rachefeldzug gegen all die Autofahrer dieser Welt antreten. Die in der Realität über alle Maßen an meinem Kofferrauminhalt interessierten Ordnungshüter landen kurzerhand vor dem Kühler. Sonntagsfahrer mit zu schneller Hand an der Lichthupe bekommen den Gnadenschuß, nachdem ich sie aus dem Vehikel gezerrt habe. Soweit bringt GTA wenig zimperlichen Gemütern reinen Spaß. Ich finde nur einen Kritikpunkt, dem jedoch größte Bedeutung zukommt: die fehlende Speicherfunktion. Prinzipiell als kurzweiliger Zeitvertreib konzipiert, erfordert die Tatsache, daß ausschließlich nach Beendigung eines Levels die Schäfchen ins Trockene gebracht werden können, viel Geduld. So muß ich über Stunden Punkte sammeln (wobei die nötige Anzahl nicht durch das reine Erfüllen von vorgegebenen Aufträgen erreichbar ist), nur um mich kurz vorm Ziel von der örtlichen Polizei kaltstellen zu lassen. Daraufhin die gleichen Aufträge noch einmal zu fahren, schmälert den Spielspaß spürbar.



Mafia-Fahrer (in gelb) sind nicht gut zu Fuß. ▶ Schießen oder Flucht per Auto haben mehr Aussicht auf Erfolg. Verletzte Passanten wie auch brennende Autowracks bleiben als Opfer der Schießerei zurück.



◀ Déjà vu: Die Golden Gate Bridge aus einer ungewohnten Perspektive. Oben links findet sich eine der begehrten Werkstätten (Auto-Aufschrift).

In Grand Theft Auto gibt es über zwei Dutzend Fahrzeugtypen vom italienischen Sportwagen bis zum Pick-up. Auch Busse, Feuerwehrzüge, Taxen, Ambulanzen, Motorräder oder gar Modellautos und Motorboote beleben das quirlige Stadtleben. Sie dürfen sogar die Stadtbahn als Transportmittel nutzen. Das Schöne dabei: Jedes Fahrzeug besitzt ein eigenes, typisches Fahrverhalten sowie eine passende, 16 Bit Digitalmusik, die von Techno über Funk bis zur Country Musik reicht.

Begonnen wird das Spiel waffen- und autolos. Den fahrbaren Untersatz besorgen Sie sich ganz leicht: Einfach in ein geparktes Auto einsteigen und losbrausen oder einen Fahrer nötigen, anzuhalten. Dann die Autotür aufreißen, den Chauffeur herauszerren und abfahren. Wer dabei noch den ursprünglichen Fahrer »erwischt«, kassiert einen Bonus. Apropros: Für den Eismann gibt es fünf Millionen Punkte Bonus. Auch die Hare Krishnas liefern eine satte Punktzahl, sofern man sie auf Anhieb in einer Reihe trifft.

RALF MÜLLER

So herrlich morbid geht es selten in einem PC-Spiel zu: Staatsfeind Nummer 1 sollen Sie werden. Zum guten Ton dieser »Mafia-Simulation« gehört es, Polizisten umzufahren, hemmungslos Autos zu klauen, Leute zu entführen, Drogen zu verschieben, Autos und Gebäude in die Luft zu jagen und sich nicht erwischen zu lassen. GTA überzieht dabei dermaßen, daß es wie eine Posse Marke Monty Python wirkt. Trotzdem gehört das Spiel nicht in Kinderhände.

Vor allem Spieler mit echter Fahrpraxis dürften sich über das gelungene Fahrverhalten der verschiedensten Karossen freuen. Mit etwas Übung schaffen Sie das Einparken à la Blues Brothers wie auch den schlagartigen Richtungswechsel ohne großen Tempoverlust. Die spannenden Aufträge, jede Menge witziger Secrets, die es zu entdecken gilt, und Großstädte, die aufgrund ihrer großzügigen Ausmaße nicht so leicht zu erkunden sind, halten die Spielmotivation lange am Leben. Gedämpft wird sie allerdings durch die fehlende Speicherfunktion, da sich ein Level nicht eben in der Mittagspause absolvieren läßt. Die Multiplayer-Option für bis zu acht Spieler wäre geeigneter für ein Match zwischendurch, doch in der vorliegenden Testversion war sie noch zu unausgereift. So fährt GTA trotz der neuen Spielidee, der guten Umsetzung und einer ungebremsten Autoleidenschaft doch mit angezogener Handbremse.

Solch unerhörtes Tun ruft selbstverständlich die Polizei auf den Plan, die Ihnen mit jeder weiteren Schandtat zusätzliche Streifenwagen hinterherschickt. Sitzen Sie gerade in einem schnellen Auto, fällt Ihnen das Abschütteln der Staatsmacht nicht schwer. Doch können Sie so kaum in Ruhe den Zielort suchen oder einen Spaziergang einlegen. Abhilfe schafft ein Abstecher in eine einschlägige, kostenpflichtige Hinterhof-Werkstatt, die alle Kennzeichen austauscht und notfalls sogar neu lackiert. Obendrein werden alle Beulen beseitigt. Da Sie den Kapitalverbrecher mimen, sind die Jungs in Blau natürlich bewaffnet und scheuen sich auch nicht davor, Ihnen mächtig einzuheizen. Wird man ins Gefängnis gesteckt oder gar erschossen, beginnt in einem anderen Stadtteil ein neues Spielerleben – wovon zunächst drei zur Verfügung stehen. Durch Boni wie einzusammelnde Herzen sind weitere Bildschirmleben zu erringen. Außerdem gibt es einen Schlüssel, der Sie vor dem Gefängnis bewahren kann. Boni, Power-ups und Waffen stecken in Holzkisten, die ab und zu auf Bürgersteigen oder in Parks auftauchen.

Neben dem unterhaltsamen Solospiel bietet GTA noch eine Option für bis zu acht Spieler im Netzwerk. Dort trifft man sich entweder im Deathmatch-Modus (jeder erschießt respektive überfährt jeden) oder in drei Cannonball-Rennen, bei denen man um die Wette quer durch die Stadt heizt.

An und für sich fantastische Ideen, doch in der Testversion ruckelte die Angelegenheit bei mehr als zwei Spielern noch zu stark. Außerdem kam es öfter zu Desynchronisationen, wobei das Geschehen und die Punktstände auf den beteiligten Rechnern nicht mehr übereinstimmten. Auch begegnen sich die Kontrahenten zu selten, um ins Jagdfieber zu verfallen. Bis zum Verkaufsstart Mitte November arbeitet DMA noch fieberhaft an Verbesserungen. **(rm)**



Getroffene Autos fliegen in gewaltigen Explosionen in die Luft, Insassen inklusive.

GRAND THEFT AUTO (GTA)

Hersteller:	DMA Design	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	P/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte	
Anzahl der Spieler:	Einer (an einem PC), bis acht (Netzwerk)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Gut

PC PLAYER WERTUNG



Wial

Versand Service GmbH

Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9:00 - 13:00 + 13:30 - 18:00, Sa. 9:00 - 12:00

WIAL / Mr Games DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10:00 - 19:00, Sa. 10:00 - 16:00

WIAL / Mr Games NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10:00 - 19:00, Sa. 10:00 - 14:00

CD-ROM GAMES

3D ULTRA MINIGOLF	KD	49,90
3rd MILLENIUM (11/97)	KD	85,90
688i Hunter Killer / WIN 95	KD	75,90
7TH LEGION / WIN 95	KD	79,90
ABENTEUER AUF DER LEGO INSEL	KD	49,90
ADIDAS POWER SOCCER	DA	69,90
AGE OF EMPIRES (11/97)	KD	89,90
AH-64D LONGBOW 2 / WIN 95 (11/97)	KD	79,90
AKTE EUROPA	KD	69,90
ALEXANDER DER GROSSE	KD	69,90
ANDRETTI RACING / WIN 95 (11/97)	KD	75,90
ANNO 1602 (12/97)	KD	79,90
ANSTOSS 2	KD	75,90
ARMORED FIST 2.0	KD	79,90
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	KD	39,90
ATLANTIS	KD	79,90
ATOMIC BOMBERMAN	DA	69,90
BAPHOMETS FLUCH 2	KD	79,90
BATTLEGROUND: NAPOLEON IN RUßLAND	KD	65,90
BETRAYAL AT ANTARA (11/97)	DA	79,90
BIRTHRIGHT	DA	79,90
BLADE RUNNER (10/97)	KD	85,90
BLEIFUSS FUN	KD	59,90
BUCCANEER / WIN 95	KD	69,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME (11/97)	KD	59,90
CAPITALISM PLUS	DA	59,90
CARMAGEDDON	KD	69,90
CIVILIZATION 2 UNENTDECKTE WELTEN	KD	29,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMMAND & CONQUER & CIVILIZATION II	KD	69,90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
C&C 2: ALARMSTUFE ROT	KD	89,90
C&C 2 MISSION: GEGENANGRIFF	KD	29,90
C&C 2 MISSION: VERGELTUNGSSCHLAG	KD	29,90
CIVILIZATION II	KD	54,90
COMPUGOTCHI -VIRTUELLES HAUSTIER-	KD	19,90
CONSTRUCTOR	KD	75,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	KD	79,90
CROC (12/97)	DA	79,90
D-INFO 97	KD	35,90
DAGGERFALL	DA	69,90
DARK COLONY	KD	75,90
DARK EARTH (11/97)	KD	79,90
DAYS OF OBLIVION (11/97)	KD	75,90
DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME	KD	69,90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER INDUSTRIEGIGANT EXPANSIONS SET	KD	29,90
DER VERGESSENE GOTT (11/97)	KD	69,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (12/97)	KD	79,90
DIABLO	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIABLO ZUSATZ: DIABOLISCHE TRICKS	KD	29,90
DIE NORDLANDTRILOGIE	KD	49,90
Schicksalsklinge, Sternenschweif, Schatten über Riva		
DREAMS TO REALITY (11/97)	KD	85,90
DSF GOLF	KD	54,90
DUNGEON KEEPER	KD	79,90
DUNGEON KEEPER: Deeper Dungeons (11/97)	KD	35,90
DUNGEON KEEPER: Xtreme Dungeons	DA	29,90
EARTH 2140	KD	39,90
EARTH 2140 MISSION PACK 1	KD	24,90
ECSTATICA 2	KD	79,90
ENEMY NATIONS / WIN 95	KD	69,90
F-16 FIGHTING FALCON	KD	69,90
F-16 AGRESSOR (11/97)	DA	69,90
F1 GP 2: PERFECT GP TRACK PACK	DA	29,90
F1 MANAGER PROFESSIONAL	KD	69,90
F/A-18 HORNET 3.0	KD	69,90
F-22 LIGHTNING II MISSION RAPTOR	KD	19,90
FALLOUT (12/97)	DA	69,90
FIFA SOCCER 97	KD	59,90
FIFA SOCCER 98 / WIN 95	KD	75,90
FIFA SOCCER MANAGER	KD	75,90
FIGHTERS ANTHOLOGY (ATF 98 / 10/97)	KD	75,90
FIGHTING FORCE	KD	79,90
FIN-FIN ---Der Hit der IFA 97---	KD	89,90
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT)	KD	110,90
FLIGHT UNLIMITED 2 (12/97)	KD	79,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	59,90
F L O Y D (10/97)	KD	75,90
FORGOTTEN REALMS COLLECTION	DA	59,90
FORMEL 1 (Psygnosis)	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	65,90
FORSAKEN (12/97)	DA	75,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FRITZ 5 (CHESSBASE)	KD	129,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
GAZILLIONAIRE DELUXE	KD	55,90
GOLD GAMES 2 (23 CDs VON TOPWARE)	KD	39,90
G-POLICE /11/97)	KD	79,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	KD	79,90
H.E.D.Z. (10/97)	KD	69,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen	KD	79,90
HAVE A N.I.C.E. DAY TRACKPACK	KD	34,90
HERCULES ACTIONSPIEL (11/97)	KD	69,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	KD	69,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	E	59,90
HERSCHER DER MEERE (10/97)	KD	79,90
HUGO 5	KD	65,90
IMPERIALISMUS / WIN 95	KD	69,90
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	KD	79,90
I-WAR (11/97)	KD	89,90
JACK ORLANDO	KD	39,90
KAI'S PHOTO SOAP	KD	99,90
KKND X-TREME / WIN 95 (11/97)	KD	59,90
KKND MISSION DISK 1 / WIN 95	KD	29,90
LEGACY OF KAIN	KD	75,90
LEVIATHAN	KD	75,90
LIFEFORCE TENKA (11/97)	DA	65,90
LINKS LS 98	DA	79,90
LINKS 98 KURSE: VALDERAMA, CONGRESSIONAL, VALHALLA, DAVIES LOVE, OAKLAND HILLS	JE	39,90
LINKS KURS KOLLEKTIONEN 1-3 jeweils	DA	59,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK	KD	29,95
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES	KD	54,90
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
MACHINE HUNTER	KD	65,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MANX TT SUPERBIKE (11/97)	DA	75,90
MASTER OF ORION 2	KD	54,90
MAX MONTEZUMA	KD	75,90
MEGA PACK 8 incl. Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rally Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, iM1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nicklaus Golf 4 und Return to Zork	DA	85,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	39,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	39,90
M.I.A. - MISSING IN ACTION*	DA	69,90
MONOPOLY STAR WARS™ EDITION	KD	69,90
MONSTER TRUCKS	DA	75,90
MOTO RACER / WIN 95	DA	75,90
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	KD	59,90
MYTH - KREUZZUG INS UNGEWISSE (11/97)	KD	79,90
NBA 98 / WIN 95 (11/97)	KD	79,90
NBA HANGTIME (11/97)	DA	69,90
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 95	KD	79,90
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NHL BREAKAWAY™ 98 (10/97)	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95	KD	75,90
NUCLEAR STRIKE (11/97)	KD	79,90
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEE (11/97)	KD	79,90
OSTFRONT / WIN 95	KD	69,90

TOP GAMES November

- F1 Racing Simulation — Kompl. Dt. 75,90 DM
- Monkey Island 3 — Dt. Anl. 89,90 DM
- Panzergeneral 3D — Kompl. Dt. 69,90 DM
- Dark Reign — Kompl. Dt. 89,90 DM
- NHL 98 — Kompl. Dt. 75,90 DM
- Lands of Lore II — Kompl. Dt. 69,90 DM
- Jedi Knight — Dt. Anl. 89,90 DM
- Tomb Raider 2 — Kompl. Dt. 79,90 DM
- Demonworld — Kompl. Dt. 69,90 DM
- Incubation — Kompl. Dt. 69,90 DM
- Star Fleet Academy — Kompl. Dt. 69,90 DM
- Shadows of the Empire — Dt. Anl. 79,90 DM
- C&C 2: Vergeltungsschlag — Kompl. Dt. 29,90 DM

OUTLAWS	KD	79,90
OUTPOST 2.0	KD	79,90
PANDEMONIUM	DA	69,90
PAX CORPUS (11/97)	KD	85,90
PAZIFIK ADMIRAL	KD	69,90
PAX IMPERIA II: DIE STERNENKOLONIE (12/97)	KD	79,90
PERFECT ASSASSIN	KD	75,90
PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE*	KD	75,90
PETE SAMPRAS TENNIS 97	KD	65,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PIRATEN (11/97)	KD	65,90
POLICE QUEST S.W.A.T. 2 (11/97)	DA	79,90
POPULOUS -THE 3RD COMING- (11/97)	KD	75,90
POSTAL	DA	79,90
POWER BOAT (11/97)	DA	69,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRINT ARTIST 4.0 INCL. KAI'S POWER GOO	KD	59,90
PRIVATE EYE	KD	75,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
PRO POOL 3D	E	59,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
RAYMAN'S WORLD (11/97)	KD	49,90
RED BARON 2 (11/97)	KD	75,90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	KD	75,90
RISIKO / WIN 95	KD	59,90
RIVEN - THE SEQUEL TO MYST	KD	79,90
SABRE ACE (11/97)	DA	69,90
SID MEYERS GETTYSBURG / WIN 95 (11/97)	KD	75,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER	KD	24,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	69,90
SIM CITY 3000 (12/97)	KD	99,90
SONIC 3D - FLICKY'S ISLAND-	KD	49,90
STARSHIP TITANIC (DOUGLAS ADAMS) (11/97)	DA	75,90
STAR TREK: CAPTAINS CHAIR	E	75,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	59,90
STEEL PANTHERS III (11/97)	DA	69,90
SUB CULTURE (11/97)	DA	69,90
SUPER SONIC RACERS (11/97)	KD	69,90
SWING	KD	39,90
TAKE NO PRISONERS	E	75,90
TEST DRIVE 4 / WIN 95 (11/97)	KD	79,90
T.F.X. 3: F-22 / WIN 95	KD	85,90
THEME HOSPITAL	KD	75,90
TITANIC (11/97)	KD	69,90
TOMB RAIDER	KD	69,90
TOTAL ANNIHILATION	KD	79,90
TUROK /12/97)	KD	75,90
UBIK (11/97)	KD	85,90
UNREAL (11/97)	DA	79,90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95	DA	69,90
WALLACE & GROMIT	DA	54,90
WARHAMMER: DARK OMEN (11/97)	KD	69,90
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	KD	69,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WING COMMANDER PROPHECY (11/97)	KD	79,90
WIPEOUT 2097	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORLDWIDE SOCCER (SEGA)	KD	69,90
WORMS 2 (11/97)	KD	75,90
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	DA	69,90
X-COM: APOCALYPSE	KD	75,90
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS	DA	49,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	DA	79,90
X-WING VS. TIE FIGHTER MISSION	DA	29,90
ZORK LEGACY COLLECTION	KD	79,90

CD-ROM PREISHITS

7TH GUEST / 11TH HOUR	DA	29,90
3D ULTRA PINBALL 1	KD	29,90
3 SKULLS OF THE TOLTECS	KD	29,90
ACES OF THE DEEP	KD	29,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
AIR WARRIOR II	KD	39,90
ALBION	KD	29,90
ASCENDANCY	KD	35,90
BAPHOMETS FLUCH	KD	24,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	29,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BAZOOKA SUE	KD	29,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	39,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BLEIFUSS 1	KD	24,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	29,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	KD	35,90
CREATURES	KD	39,90
CRUSADER - NO REGRET	KD	39,90
CYBERIA 2	KD	29,90
DAS RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
DAY OF THE TENTACLE + SAM & MAX	KD	29,90
DESCENT 2	KD	29,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DIE FUGGER 2	KD	29,90
DISCWORLD	KD	29,90
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP ED.)	KD	29,90
DOWN IN THE DUMPS	KD	39,90
DRAGON LORE 2	KD	39,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
EARTHWORM JIM 1&2	KD	29,90
ECSTATICA	DA	29,90
EXTREME ASSAULT	KD	39,90
F-22 LIGHTNING 2 CLASSIC	KD	29,90
FALLEN HAVEN	KD	39,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	24,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	29,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	KD	39,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	KD	29,90
FX FIGHTER	DA	24,90
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2	KD	39,90
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	KD	35,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (SIERRA ORIGINALS)	KD	29,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	29,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	KD	39,90
HANSE DELUXE	KD	29,90
HUGO 3	KD	29,90
HYPERBLADE	KD	29,90
iM1A2 ABRAMS PANZER	KD	39,90
INCA COLLECTION 1+2	KD	39,90
INDIANA JONES 3&4	KD	29,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (WHITE LABEL)	DA	24,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
M.A.X.	KD	39,90
MAD TV 1&2	KD	29,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAGI!	KD	24,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MDK	KD	39,90
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONKEY ISLAND 1&2	KD	29,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NASCAR RACING 2	DA	29,90
NHL HOCKEY 96 (EA CLASSICS)	KD	29,90
NHL HOCKEY 97	KD	39,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	19,90
ORION BURGER	KD	19,90
OTHELLO	KD	19,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	24,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	KD	19,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 2	KD	39,90
POLE POSITION	KD	29,90
POLICE QUEST S.W.A.T. (Sierra Originals)	DA	29,90
POOL CHAMPION	E	9,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	KD	59,90
PRO PINBALL - THE WEB (Softprice)	DA	29,90
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN (Softprice)	KD	24,90
PYST	KD	19,90
RAVEN PROJECT	KD	9,90
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	35,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	DA	24,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
ROAD RASH CLASSIC	KD	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SCHLEICHFAHRT	KD	39,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHATTERED STEEL	KD	24,90
SHERLOCK HOLMES 2 -Rose Tattoo- CLASSIC	KD	29,90
SIM ANT CLASSIC	KD	19,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 1&2	KD	29,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE HULK 2 - REV. O. T. BLOOD ANG.-	DA	29,90
SPEED RAGE	DA	19,90
SPEEDSTER	DA	19,90
STAR FIGHTER 3000	DA	19,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	DA	19,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	KD	35,90
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STEEL PANTHERS 2	KD	29,90
STONEKEEP (BLACKMARKET)	KD	24,90
SUPER EF 2000 (SOFTPRICE)	KD	34,90
SU-27 FLANKER	DA	19,90
SYNDICATE WARS	KD	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG	KD	35,90
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	35,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	29,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	9,90
TIME WARRIOR	DA	29,90
TOON STRUCK	KD	24,90
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (POWER PLUS)	KD	29,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	KD	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC	KD	29,90
VIRTUAL SNOOKER (BLACK MARKET)	DA	24,90
VOLLGAS	KD	29,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 (SOFTPRICE)	KD	35,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	24,90
WEREWOLF (NOVALOGIC)	E	19,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WORMS UNITED	KD	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	29,90
YAHTZEE	KD	19,90
"Z" INCL. LÖSUNGSBUCH + LOGITECH MAUS	KD	29,90
ZORK NEMESIS -SOFTPRICE- (09/97)	KD	35,90

PC Zubehör

ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		29,90
ALFA QUAD 4-JOYSTICK-ADAPTER	DA	79,90
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		79,90
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	DA	299,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	299,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD	E	279,90
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD & PEDALE INCL. F1 RACING SIMULATION (UBI SOFT)		299,90
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	E	159,90
THRUSTMASTER MILLENIUM 3D JOYSTICK	E	159,90
THRUSTMASTER RAGE 3D GAMEPAD	E	109,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS II	E	159,90

TIPS & CHEATS LOESUNGEN — PC HILFE 0190 - 77 88 88 — TECHNISCHER SUPPORT
Ein Service der Mr Game's GmbH in Zusammenarbeit mit WIAL Versand Service, Gesprächsgebühr 2,40 DM/min.

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

*Kostenloser Katalog gegen 3,00 DM Rückporto (wird bei Bestellung angerechnet) !!!

H Ä N D L E R A N F R A G E N E R W Ü N S C H T

12/97 BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN WIAL KATALOG III/97 GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO*

NAME: ____________________

STRASSE: ____________________

PLZ/ORT: ____________________



Exklusiver GTA-Wettbewerb

SIND SIE REIF FÜR DIESEN RIDE?

Ein ungewöhnliches Spiel schreit nach einem ungewöhnlichen Wettbewerb. BMG Interactive und PC Player laden Sie ein, sich mit »Grand Theft Auto« (GTA) eine goldene Nase zu verdienen.

Ödet Sie das Wetter an, der Job, die Leute, Ihre Umgebung? Dann kommen Sie doch auf die dunkle Seite der Macht. Nein, nicht ins fiktive Star-Wars-Universum, sondern zur äußerst lebendigen Mafia. Werden Sie Mitglied der Familie. Es lohnt sich. Oder würden Sie sich nicht über einen Koffer voller Geld freuen? Selbstverständlich in kleinen Scheinen. Gebraucht und nicht registriert. Frisch gewaschen und steuerfrei, versteht sich. Übergabeort: Nahe der Grenze. Naaa, interessiert?

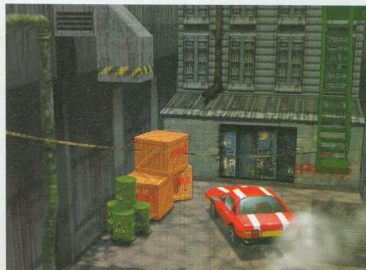
Also, wir gehen folgendermaßen vor: Sie schnappen sich die CD unserer Plus-Ausgabe, installieren die exklusive Demo-Version von »Grand Theft Auto« und trainieren fleißig das Autofahren. Natürlich nicht das brave Sonntagsfahrer-Zuckeln der stumpfen Mehrheit. Nein, hier brauchen Sie Temperament, Benzin im Blut, einen beherzten Vorwärtsdrang und natürlich eine gewisse Skrupellosigkeit. Aber das ist für die erwachsenen Mitglieder der »Familie« wohl kein Problem.

Sie müssen selbstverständlich auch Ihren Kopf benutzen, denn hemmungsloser Gasfuß und ein allzu lockeres Schießeisen führen nicht zwangsläufig zum Erfolg. Und der heißt: Am Ende der sechsminütigen Probefahrt die meisten Punkte auf dem Konto zu haben. Welche der vielen illegalen Handlungen die lukrativsten sind, verrät ansatzweise der Testbericht ab Seite 116. Mehr Hilfe dürfen wir Ihnen aber nicht geben, denn schließlich ist Ihre eigene Cleverness gefragt.

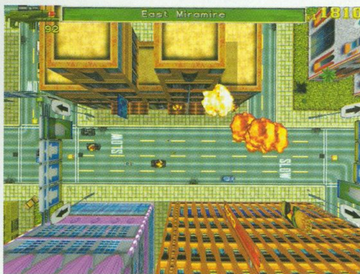
Um am Wettbewerb teilzunehmen, sollten Sie sich eine frankierte Postkarte zwicken, Ihren persönlichen Highscore und Alter darauf notieren und einige Ihrer »guten Taten« (Entführungen, Terminierungen, Planierungen ...) in dürren Worten aufzählen. So kann der Kontrollausschuß der Camorra entscheiden, ob Sie ein echter Betrüger sind. Die Karte mit Altersangabe muß bis zum 31. Januar bei der unten stehenden Kontaktadresse eintreffen. Es versteht sich von selbst, daß in unserem Geschäft der Rechtsweg ausgeschlossen ist. Das gilt natürlich insbesondere für dieses illegale Glücksspielchen, bei dem die drei besten, ruchlosesten und gefährlichsten Profifahrer nach München eingeladen werden. Vor Ort müssen die Kandidaten in die GTA-Endausscheidung gegeneinander und zusätzlich gegen die drei besten Fahrer unter den PowerPlay-Lesern antreten. Wer dieses Gemetzel für sich entscheiden kann, wird in eine dunkle Gasse zur Geldübergabe geführt. Dort warten mindestens 3000 Mark (kein Falschgeld, ehrlich!) in besagtem Geldkoffer. Wir können Ihnen aber auch zur Flucht verhelfen und Sie statt dessen in die USA schleusen. Da kommt eine der Großstädte, in denen unsere Familie agiert, in Frage. Eventuell dürfen Sie sogar einen Fluchthelfer mitnehmen. Aber dann bleibt das Geld hier, daß das klar ist! Die Details besprechen wir später. Erledigen Sie erstmal Ihre Aufgaben: Auto klauen, Gas geben, Bullen abhängen und möglichst viel Schotter einfahren. Avanti, avanti! **(rm)**

Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player
Stichwort: GTA-Raser
Dornacher Straße 3d
85622 Feldkirchen

Einsendeschluß: 31. Januar 1998



Werden Sie geübter Mafia-Fahrer, und kommen Sie zu uns, um Bargeld oder eine USA-Reise abzustauben.



Action pur: In sechs GTA-Spielminuten müssen Sie möglichst viele Punkte sammeln, um zur Endausscheidung fahren zu dürfen.

Actionspiel für Profis

HEXEN 2





Ein angemessener Hexen-Nachfolger war bitter nötig, das beweist der Diebstahl der »Hexen 2«-Beta auf der E3. Statt eines Tests von solchen oder ähnlichen Versionen, lesen Sie bei uns endlich die Review des kompletten Spiels.





Wir schicken den apokalyptischen Reiter »Hunger« zu seinem Kollegen »Gevatter Tod«.

Eintracht herrschte auf der Welt Thyrion. Zumindest, bis eines furchtbaren Tages der mächtige Schlangenreiter Eidolon in einem Feuerregen vom Himmel stieg. Er und seine skrupellosen Anhänger legten die vier Kontinente Blackmarsh, Mazaera, Thysis und Septimus in Schutt und Asche. Auf barbarischste Weise töteten sie Männer, Frauen und Kinder, fackelten Dörfer und Städte nieder. Angetrieben durch Eidolons Generäle, die vier Reiter der Apokalypse, brachten sie jedes erdenkliche Greuel über das Land. Als diese Schreckensherrschaft ein ganzes Jahr gewährte, wandelte kaum noch ein Lebender unter der Sonne. Und doch traten vier tapfere Krieger hervor, die sich mit der Macht der Verzweiflung der Bedrohung stellen wollten. Wenn Sie nun denken: »Und was geht mich das an?«, dann sollten Sie sich schämen. Thyrion braucht Sie. Schließlich gibt es nicht allzu viele Helden Ihres Kalibers, das müßte Ihnen doch mittlerweile klar sein. Erweisen Sie also den vier Kontinenten einen Dienst, indem Sie in die Haut eines der mutigen Recken schlüpfen und Eidolon kräftig ins Handwerk pfuschen. Zur Auswahl stehen hierbei der Assassin, der Magier, der Paladin und der Crusader, welche alle über verschiedene Attribute verfügen. An diesen zeigen sich schon die Rollenspiel-Tendenzen von »Hexen 2«. Während das »Im Schatten verstecken« oder tödliche Angriffe aus dem Hinterhalt Qualifikationen des heimtückischen Assassins sind, hält es der Magier eher mit dem Verschlingen von Seelen, der Paladin schwimmt unter Wasser wie ein Fisch, und der Crusader gerät durch Töten seiner Gegner in einen Berserker-Zustand. Erst durch das eifrige Entleiben Eidolons Schergen



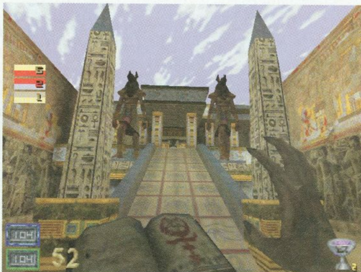
Was für ein seltsames Zeichen trägt wohl dieses Krabbeltier auf dem haarigen Leib?



Der von Ihnen beschworene Dämon bereitet der gefährlichen Medusa ein schnelles Ende.

HENRIK FISCH

Als Fan des ersten Hexen-Scharmützels (ja, ja, solche Leute soll es geben) fieberte ich dieser Fortsetzung entgegen. Und siehe da: Die Entwickler übernahmen die ganzen lieb gewonnenen Gegenstände vom Vorgänger, und auch die Musik erinnert an das alte Spiel. Als alter Hexer fühlte ich mich so richtig zu Hause.
Jedenfalls für die ersten 15 Minuten. Holla, ist der Schwierigkeitsgrad angestiegen? Bis heute weiß ich nicht so recht, wie man dem Bogenschützen mit einer Nahkampfwaffe ohne Verlust an Lebensenergie zu Leibe rückt. Und der erste Level ist im Vergleich zu dem kommenden ein Kinderspiel. Außerdem sieht das Spiel für meinen Geschmack auf einer 3Dfx-Karte sogar schlechter aus als auf einer schnellen Standard-Super-VGA-Karte. Mein persönliches Fazit: Hexen 2 ist ein schönes Spiel, das Spaß macht, aber nicht der Überflieger, den ich erwartet habe.



Da hätten sich die alten Ägypter gewundert: Ein Magier sucht in ihren Pyramiden nach seinen Deathmatch-Gegnern.

jedoch steigt der von Ihnen erwählte Held eine Erfahrungsstufe nach der anderen auf und perfektioniert die ihm eigene Begabung. Die Weltenretter unterscheiden sich zusätzlich durch ihre individuelle Sammlung aus jeweils vier hinterhältigen Mordinstrumenten. Wuchtige Armbrüste, handliche Laserwaffen, aerodynamische Granaten oder Eisbeulen hervorrufende Zauberstäbe befördern die Herzen der Bösewichte an die Stelle, an die sie gehören: in die Unterhose. In Kombination mit einem gewissen »Buch der Macht« verfügt jedes der insgesamt 16 Tötungswerkzeuge über einen weiteren Feuermodus, woraus sich rein theoretisch ein Sortiment von 32 verschiedenen Waffen errechnet. Neben diesem schnuckeligen Büchlein erleichtern auch andere Extras das Abenteurerleben, wie etwa praktische Hochgeschwindigkeits-Stiefel, eigentümliche »Held zu Schaf«-Konverter oder die breite Palette magischer Ringe. Allerdings steht die Vernichtung bösartiger Lebensformen weniger im Vordergrund, als der erfahrene Spieler von id-Produkten zunächst annehmen würde. Riesige verwinkelte Level verbergen unzählige Schlüssel und nützliche Gegenstände, die zum Lösen Ihrer weltbewegenden Mission dringend erforderlich sind. Nur ein Beispiel: Zum Durchqueren eines magischen Wandbehangs ist eine ebenso magische Lupe vonnöten. Diese erhalten Sie, indem Sie eine Prise Sand auf der offensichtlich supernovaartigen Esse des Dorfschmieds zu Glas verarbeiten und dann an einem verwunschenen Schleifstein in konvexe Form bringen. Den Rollenspiel-Elementen zum Trotz nennt Hexen 2 einen Mehrspielermodus sein eigen, der sowohl Deathmatch-Duelle (fünf Arenen) als auch kooperative Monstervernichtungen erlaubt. Daß 3D-Shooter 3Dfx-Grafikbeschleuniger unterstützen, ist heutzutage fast selbstredend und damit natürlich auch bei Hexen 2 der Fall. (vs)


Der Paladin findet Deatchmatches »echt Schaf«.


Es ist fraglich, ob der junge Herr mit seiner Sichel bei diesem magischen Duell nennenswerte Erfolgsaussichten hat.


Auch oder gerade ohne 3D-Beschleuniger sieht die Grafik von Hexen 2 bestechend gut aus. (640 x 480)

VOLKER SCHÜTZ

»Fühlst du dich jetzt wohl, mit der Waffe in der Hand?«, fragt mich der ironische Rapper aus dem Radio. Zu tief versunken in der finsteren Umgebung von verfallenen Gewölben und ägyptischen Bauwerken, um auf derartige Feinsinnigkeiten zu achten, brummele ich nur: »Natürlich« und ramme dem nächstbesten Golem mein Schwert in die Steinrippen. Leider Gottes sorgt für den Mangel an Aufmerksamkeit nicht ausschließlich die dichte Atmosphäre von Hexen 2. Auch der happige Schwierigkeitsgrad verlangt (selbst einem an der Maus geschulten Quaker) einiges Können und Konzentration ab.
Die Menge der vorhandenen Mana-Muntion knapp zu nennen, wäre ebenso untertrieben, als würde man Dagobert Duck nachsagen, er hätte »leichte ökonomische Ambitionen«. Wer nicht gut haushaltet, verwandelt sich binnen Sekunden in ein schmackhaftes Mehr-Gänge-Menü für die Würmer. Zu guter Letzt noch ein ernstgemeinter Tip: Die »normale« SVGA-Version übertrifft die 3D-beschleunigte in puncto Atmosphäre bei weitem. Der Kauf einer 3Dfx-Karte, mag er generell noch so vernünftig sein, lohnt sich für Hexen 2 definitiv nicht.

HEXEN 2

Hersteller:	Activision	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis 16 (im Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Schlecht

PC PLAYER WERTUNG



Actionspiel für Fortgeschrittene

G-POLICE

Sind Sie die kümmerlichen Gebäudeattrappen der bekannten Flugsimulationen leid? Wollen Sie statt dessen Dogfights über lieblos aufgereihten Wolkenkratzern inmitten realistischer Städte führen? »G-Police« bietet Ihnen die Möglichkeit, an Bord eines High-Tech-Gleiters wilde Feuergefechte in schier endlosen Betonschluchten auszutragen.

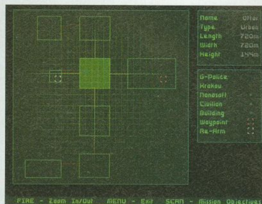


Das umfangreiche Waffenarsenal von G-Police beschränkt sich nicht auf äußerliche Unterschiede.

Endlich ist es soweit: Die Menschheit verpestet nun nicht mehr ausschließlich Ihren eigenen Planeten, jetzt besiedelt sie auch alle anderen halbwegs attraktiven Erdbrocken des Weltalls. Da wir im allgemeinen für die Atmosphären ferner Monde und Planeten nicht mehr übrig haben als das ploppende Geräusch herausplatzender Augäpfel, schützen riesige Kuppeln (genannt »Domes«) die extraterrestrischen Kolonisten. Die Herrschaft über diese liegt in den Händen der ansässigen Konzerne. Um die Gleichung Geld = Macht ein wenig einzuschränken, schützt eine unabhängige Polizeitruppe, die Government Police, die Bevölkerung und hält die übermächtigen Firmen in Schach. Auch Ihr Bildschirmego Jeff Slater läßt sich zum Dienst an der Waffe verpflichten, nachdem seine Schwester, ebenfalls ein G-Cop, angeblich Selbstmord begangen hat. Slater schenkt dieser offiziellen Variante keinen Glauben. Er läßt sich auf Regierungskosten neu einkleiden, klettert in den High-Tech-Hubschrauber Havoc der G-Polizisten und versucht der Wahrheit auf die Spur zu kommen.



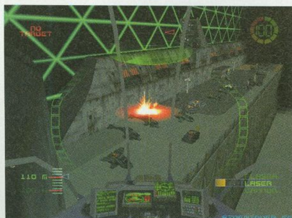
Hochgeschwindigkeitstunnel wie im Hintergrund zu sehen, verbinden die einzelnen Domes.



Nicht schön aber zweckdienlich: Der Plan verhindert ungewollte Stadtrundflüge.



Sowohl in Bodenfahrzeugen als auch in Havocs unterstützen Sie Ihre Kollegen.

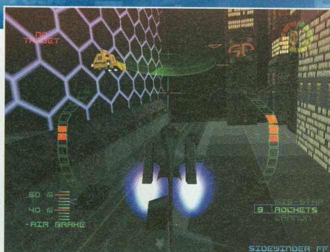


3D-Karten-typische Lichteffekte erfreuen das Auge.

So düsen Sie mit ihm zusammen durch die an »Blade Runner« erinnernden Städte unter den schützenden Kuppeln: Auf der Suche nach Antworten zu Ihren privaten Fragen und immer im Clinch mit dem mächtigen Konzern Nanosoft (Übrigens: Multiplizieren Sie den Vorsatz Nano mit 10^3, und Sie erhalten den Namen einer nicht unbekannten Softwarefirma). Sieben, jeweils durch eine gerenderte Zwischensequenz eingeleitete Kampagnen mit 35 Missionen führen Sie durch die finstere Welt der gestreßten Zukunftspolizei. Ihre Aufträge bestehen üblicherweise aus dem Erfüllen verschiedener Primär- und Sekundärziele wie etwa dem Scannen vermeintlich illegaler Fahr- und Flugzeuge, dem Zerstören feindlicher Einheiten, sowie dem Beschützen von »G-Police«-Bodenkräften, Zivilisten oder ganzer Gebäudekomplexe. Was sich in der Theorie einfach anhört, erweist sich in der Praxis als nicht ganz unproblematisch: Da G-Police inmitten pulsierender Städte spielt, flitzen unzählige Gefährte über die Straßen und durch die Lüfte, die Ihre Aufträge ungewollt behindern. Fast wie im echten Leben verstopfen Verkehrsstaus die düsteren Highways, geraten Zivilisten in die Schußlinie und Querschläger verwandeln vorbeifahrende Polo-Pendants in weißglühendes Metall. Beenden Sie trotz all dieser Obstakel ihre Missionen erfolgreich, winkt hin und wieder ein versteckter Auftrag, der nur bei Erfüllung bestimmter Parameter – etwa alle Primärziele und Sekundärziele erreicht, über 25% zivile Verluste



Nanosoft und die G-Police treten zum letzten Gefecht an.



Wie bei »echten« Flugsimulatoren ist der Kamerawinkel frei einstellbar.

oder ähnliches – aktiviert wird. Um Sie auch auf lange Zeit bei Laune zu halten, gibt es ein reichhaltiges Angebot an Waffen für Ihr fliegendes Einsatzfahrzeug: Die »Henschel Starburts Dispersion Missiles« verfolgen fliehende Gegner erbarmungslos und koordinieren untereinander ihren Angriffsmodus, die »Hypevelocity Missile« dagegen ist ein ungelenktes Hochgeschwindigkeitsgeschoß, das über 5500 Kilometer pro Stunde erreicht und Gegner allein durch den Aufprall ins Nirwana befördert. Handelsübliche Maschinengewehre, Cluster Bombs oder Plasmawerfer finden Sie ebenfalls an Bord des Havoc.

Da auch vom härtesten Cop keiner verlangen kann, den Konzernen an einem Tag das Handwerk zu legen, speichert eine Save-Funktion jeweils am Missionsende den Spielstand.

Technik-Tip: Als eines der ersten Spiele unterstützt G-Police Intels Accelerated Graphics Port (AGP). 3D-Beschleuniger, die über diesen Steckplatz laufen, nutzen den Hauptspeicher des Computers zum Verstauen von Grafikelementen wie etwa Texturen. Somit erhöht sich die Leistungsfähigkeit erheblich. G-Police bietet in der AGP-Version eine wesentlich detailliertere Spielumgebung: Alle Fahrzeuge werfen realistische Schatten, Objekte wie blinkende Neontafeln sind in gesteigerter Anzahl und höherer Auflösung vorhanden, zerschossene Fahrzeuge brennen langsam aus und bleiben als verkohlte Wracks in den Straßen liegen. Die zusätzliche Steigerung des Realismusgrades erreicht Psygnosis durch Verwendung eines auf den Klamath zugeschnittenen Code. Der Pentium2 sorgt für eine 44 khz Sample-Rate (16 Bit) und dichteres Verkehrsaufkommen zwischen den futuristischen Häuserschluchten. Um dem Ruf des technischen Vorreiters der Spielebranche gerecht zu werden, dürfen natürlich auch Force-Feed-back-Joysticks nicht fehlen. Ob Besitzer dieser teuren High-End-Knüppel Spaß an ihren ratternden und rüttelnden Flugstunden haben werden, bleibt wegen der ungenauen Steuerung jedoch fraglich. **(vs)**

VOLKER SCHÜTZ

Grafisch und technisch ist G-Police sicherlich eines der spektakulärsten Actionspiele des Jahres '97. Zu meinem Leidwesen versuchen die Hardwareanforderungen jedoch angestrengt, mit beidem in puncto Spektakularität zu konkurrieren. Das ruckelige Force-Feedback Erlebnis, auf das ich der unbrauchbaren Joysticksteuerung wegen verzichten mußte, wird glänzend durch einen heillos überlasteten Pentium/166 (kein MMX) simuliert. So sehr sich meine 3Dfx-Karte auch bemüht, sie verschafft kaum Linderung .

Erst als ich auf den richtigen Prozessor umsattele und mit der Hand an der Tastatur durch die Städte des Mondes Callisto fliege, kommt Freude auf. Wenn in schmuddeliger Science-fiction-Atmosphäre Neonschilder flackern, High-Tech-Autos die Straßen der Domes zum Leben erwecken oder gegnerisches Feuer sehenswerte Lichtertänze entfacht, möchte ich am liebsten aus meinem Havoc aussteigen und mit Replikantenkiller Rick Deckard einen Martini auf »Blade Runner« trinken. Allein einen Tropfen Wermut zuviel stellen die häufig auftretenden »Beschütze Person/Fahrzeug/Gebäude X«-Aufträge dar. Mir will es einfach nicht gelingen, das gegnerische Feuer auf mich zu lenken, was meinen Protegé meist das Leben und mich das Missionsziel kostet: eine Banalität, die viel vom Spielspaß raubt.



Im Inneren des Nanosoft-Raumschiffes verpaßt uns dieses Bodenfahrzeug eine volle Breitseite.

G-POLICE

Hersteller:	Psygnosis	**Empfohlene Hardware:**	P/233MMX, 32 MB RAM, AGP-Karte
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (im Netzwerk)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG





Actionspiel für Fortgeschrittene

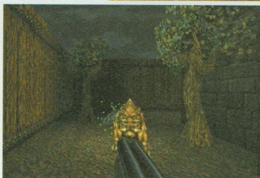
CHASM – THE RIFT

Greifen Sie Ihre Schrotflinte, retten Sie die Welt, erleben Sie Spannung und Action pur. Oder spielen Sie statt dessen einfach ein wenig »Chasm – The Rift«.

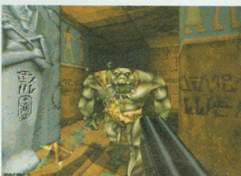
Nicht zum ersten Mal steht die Menschheit vor einem unerklärlichen Phänomen. Diesmal handelt es sich allerdings weniger um fragwürdige Kreise in englischen Kornfeldern oder unbestätigte Raumschiffsichtungen: Zeittunnel höhlen die Erdatmosphäre aus wie Maden einen drei Wochen alten Käse. Und es kommt noch besser. Den dimensionalen Verwirbelungen entspringt ein dermaßen widerwärtiges Getier, daß selbst Silvester Stallone seinen Spruch »Ich bin dein schlimmster Alptraum« kleinlaut überdenken würde. Als Mitglied einer Spezialeinheit ist es Ihre Mission, die Zeittunnel und jegliche Art fremdartigen Lebens zu zerstören. Neben einer originellen Hintergrundgeschichte verfügt »Chasm – The Rift« auch über alle anderen klassischen Elemente eines 3D-Action-Shooters: acht verschiedene Waffen, fünfzehn Level in drei Episoden und Horden von ekelhaften Monstern. Die Mordinstrumente umfassen schnuckelige Spielzeuge wie mysteriöse Lasergewehre, tragbare Mörser oder dubiose »Sägeblatt-Werfer«. Mit diesem Arsenal gewappnet durchqueren Sie verfallene Pyramiden, modrige Schlösser oder besetzte Militärbasen. Dort entleiben Sie nach Herzenslust Riesenskorpione, Cyborgsoldaten, Zombies, wilde Kampfschweine und viele andere, die allesamt mit spritzendem grünen Blut beteuern, nicht im Geringsten humanoider Natur zu sein. Ab und zu stolpern sie buchstäblich über eigene Arme und Beine. Mancher Zombie verlangt sogar nach dem gnadenvollen Kopfschuß, bevor er das Kriegsbeil mitsamt seines eigenen verfaulten Körpers wieder begräbt. Neben dem Detailreichtum in der Kampftechnik protzen auch die Level mit netten Schmankerln: Regen, der in dicken Tropfen herniedergeht, verstreute Papiere, die im Luftzug flattern oder gemeingefährliche rotierende Stahlklingen, die übermütige Spieler in unansehnliche Fleischhaufen verwandeln. Natürlich verfügt Chasm über eine konventionelle Speicherfunktion und einen Mehrspielermodus für acht Spieler. (vs)



Ihr namenloser Soldat erkennt, daß er diesem Endgegner mehr bieten sollte als langweiliges Maschinengewehrfeuer.



Das verärgerte Schwein präsentiert die Grünfärbung des »deutschen Bluts«.



Im englischen Original erscheint dieser Ork als mordlüsterner Henker.

VOLKER SCHÜTZ

Die Übersetzung von Chasm – The Rift läßt einiges erahnen und unglücklicherweise bestätigt sich der schlimme Verdacht: Sowenig wie »Spalte – Die Spalte« einen brillanten Titel darstellt, sowenig ist Chasm ein brauchbarer 3D-Shooter. Meine Gegner sind gleich drei Dinge auf einmal: häßlich, unfair und dumm. Sagen Sie jetzt nicht aus reiner Gewohnheit: »Das geht nun wirklich nicht«. Wenn mir (auch in SVGA) pixelige Widerlinge in klaustrophobisch engen Gängen Raketen vor die Nase ballern und ich keinen Platz zum Ausweichen habe, hört der Spaß einfach auf. Ebenso die herumkriechenden Skorpione: Der von ihnen verursachte Schaden steht in keiner Relation zu den Gewehrschüssen der zweibeinigen Kollegen.
Apropos Gewehrschüsse: Wilder Amoklauf bringt wegen der Zielsicherheit meiner Feinde ebenso viel wie geschicktes Umrunden selbiger. Die Aufgabe von guter KI ist es eigentlich, realistisch zu wirken und den Spieler bei Laune zu halten. Nicht, ihn binnen Sekunden zu zerfleddern. Daß die Level trotz Wettereffekten trist und leblos bleiben, stört nur noch am Rande, denn das Fazit steht schon fest: Doppel-Spalte schaltet den Spielspaß ab. Schnell und zuverlässig.

CHASM – THE RIFT

Hersteller:	Digital Integration	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (im Netzwerk)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG

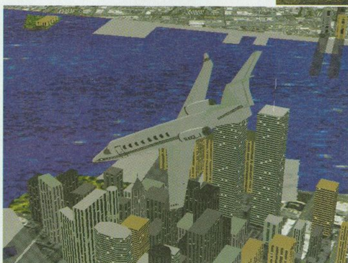


Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis



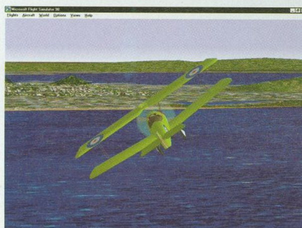
MS FLIGHT SIMULATOR 98

Zum siebten Male steigen Hobby-Piloten mit Microsoft in virtuelle Lüfte. Der Vorsprung zu anderen zivilen Flugsimulationen schmilzt allerdings immer weiter dahin.



Mit dem Learjet im Sturzflug über New York: Im Hintergrund sehen Sie die beiden Gebäude des World Trade Centers.

Mit Sierras »Pro Pilot« sowie dem demnächst erscheinenden »Flight Unlimited 2« von Looking Glass stehen zwei Konkurrenten auf der Startbahn, die durchaus das Zeug haben, den »Flight Simulator« vom Thron zu stoßen. Doch was bietet der »FS 98« im Vergleich zum Vorgänger? Da wären beispielsweise neue Fluggeräte wie der erst nächstes Jahr erhältliche Business-Flieger Learjet 45, die Cessna Skylane 182S und der 206 JetRanger III-Hubschrauber von Bell. Alle bisher im Flight Simulator auftauchenden Helikopter, sei es aus Add-on-Disks oder von Fans erstellt, basieren auf einem Aerodynamikmodell für Flugzeuge. Dem tragen die Programmierer nun Rechnung und integrierten ein Flugmodell für Drehflügler. Wiederum klemmen Sie sich hinter das Steuer von weiteren »normalen« Maschinen wie die Cessna Skylane RG, die Boeing 737-400 oder die Extra 300S. Ganz besonders Mutige wagen sich an das Segelflugzeug Schweizer 2-32 oder den Ersten-Weltkriegs-Oldie Sopwith Camel. Neben den vorgegeben »Flights«, in denen Sie an interessanten Punkten starten, absolvieren Sie kleine Aufgaben in den »Adventures« oder fliegen durch die »Challenges« geforderten Manöver. Falls Sie an ganz bestimmte Koordinaten versetzt werden wollen, tippen Sie diese einfach ein, und gesellige Piloten treffen sich spontan bei der Internetadresse http://www.zone.com. Rein theoretisch halten sich dort bis zu 255 Personen in einem Fluggebiet auf.



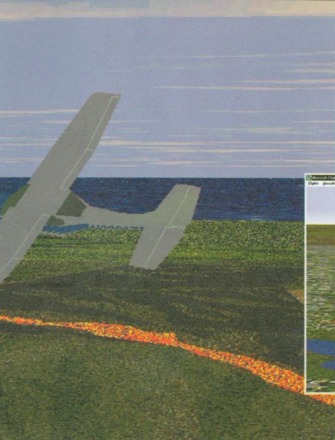
Der Detailgrad der sieben integrierten Fluggeräte ist unterschiedlich. Bei der Sopwith Camel bewegt sich trotz scharfer Kurve nicht eine einzige Klappe.

Für Einsteiger besteht die Möglichkeit, sich mit Hilfe von kleinen Lehrvideos mit den Grundmanövern vertraut zu machen. Sind Sie einigermaßen fit im Cockpit, stehen jetzt fast 3000 Flughäfen zur Verfügung, rund zehnmal so viele wie noch beim Vorgänger »FS 95«. In Deutschland finden Sie allerdings gerade mal Augsburg, die drei Berliner Airports, Hamburg, Oberpfaffenhofen und München. Dabei scheint es in der bayerischen Landeshauptstadt nur drei Sehenswürdigkeiten zu geben: die Frauenkirche, den Olympiaturm und das Olympiastadion. Die Orte zeigen sich dabei als viereckige, in die Landschaft eingesetzte Flächen. Der Frankfurter Flughafen, einer der wichtigsten europäischen Knotenpunkte, wurde nicht eingebaut. Aber für dieses Problem gibt es ja schließlich die unzähligen Szenario-CDs, die aufwärts-kompatibel sind. Mit dem BAO Flight Shop angefertigte Fluggebiete müssen jedoch mit einem Tool überarbeitet werden, das Microsoft demnächst zum Download auf seiner Internetseite anbietet. Außer den USA lohnt es sich noch Japan und Hongkong zu besuchen, die im Spiel sehr viel detaillierter vorliegen.

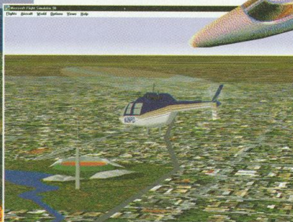
Das Flugmodell ist nach wie vor komplex, offenbart aber einige Schwächen. Wenn etwa der Ausbruch des Kilauea im Jahre 1983 schon so schön kredenzt wird, kann man erwarten, daß die Hitzegradienten der Luft im Verhalten der Maschine sichtbar werden. Statt dessen konnten wir direkt durch die sprudelnde Lava fliegen, ohne daß auch nur das kleinste Lüftchen zu spüren war. Dann reagieren Flugzeuge beim Überziehen noch auf Steuerbewegungen, was unmöglich ist: Das »Stallen« entsteht durch Strömungsabriß an den Tragflächen infolge zu geringer Geschwindigkeit. Bewegungen der Ruder zeigen dann nicht die kleinste Wirkung, da ja kein ausreichender Druck aufgebaut wird. Die einzelnen Flieger wurden zudem mit unterschiedlichem Detailgrad implementiert.



Hier ist ein interessantes Phänomen zu erkennen. Das Meer scheint aus zwei Flächen zu bestehen, links tiefes, rechts seichtes Wasser – wie mit dem Lineal gezogen.



Schöne Aussichten: Wir erleben gerade den Ausbruch des Kilauea-Vulkans von 1983 nochmals.



Eine der Neuerungen im FS 98, der Bell Jetranger-Helikopter, vor dem völlig untexturierten Olympiaturm samt zugehörigem Stadion.



Ist beim Learjet etwa jede einzelne Klappenbewegung zu sehen, suchen Sie eine derartige Finesse bei der Camel vergeblich. Dafür lassen sich mit den Doppeldeckern scharfe Kurven bei voller Geschwindigkeit fliegen, ohne daß irgendeine Strukturschwäche der Flügel auftritt – sie müßten eigentlich bei einer derartigen Belastung abbrechen. Und der Bell-Hubschrauber ist zwar schwierig zu beherrschen, hat aber zum Teil Flugeigenschaften eines Starrflüglers. Einen Konus in den Rotorblättern konnten wir ebenfalls nicht beobachten.

Die Überarbeitung der Präsentation hätte ebenfalls etwas umfangreicher ausfallen können. Zwar wurden nun viele Berge texturiert, doch viel schöner sieht das Ganze dadurch nicht aus. Grobpixelige Flächen am Boden stören massiv, und wenn Sie eine Direct3D-taugliche Karte Ihr eigen nennen, dürfen Sie mit gefilterten Texturen rechnen, schneller wird die Darstellung jedoch kaum. Sind alle Details eingeschaltet, ruckelt das Bild selbst auf High-End-Systemen noch vernehmlich.

Die Geräuschkulisse dagegen dürfte auch Kenner zufriedenstellen: Microsoft hat das Dröhnen der tatsächlichen Motoren digitalisiert, genau wie Windrauschen und Reifengequietsche beim Aufsetzen. Besitzer eines DirectInput 5.0-kompatiblen Force-Feedback-Joysticks freuen sich über entsprechende Unterstützung, die authentisch gelungen ist – Winde zerren am Knüppel, harte Bewegungen werden mit dem resultierenden Widerstand quittiert. Und falls Sie abstürzen, machen Sie sich auf die passende Reaktion gefaßt. An ein »Virtual Cockpit« haben die Designer nun endlich gedacht.

Im Vergleich zum Vorgänger sind also klare Verbesserungen zu erkennen, und Fans werden sich sowieso auf die neue Version ihres Lieblingsprogramms stürzen. Allen anderen raten wir, einmal probezuspielen und zudem einen Blick auf die Konkurrenz zu werfen – wobei sich »Pro Pilot« allerdings auf das nächste Frühjahr verschoben hat. **(mash)**

MARTIN SCHNELLE

Eines kann man der neuesten Inkarnation der langlebigsten PC-Spieleserie nicht vorwerfen: Sie habe keine große Fangemeinde. Lassen wir also einmal die vor fünfzehn Jahren interessante, mittlerweile aber recht langweilige Grundidee beiseite, irgendwelche Flugzeuge nur durch die Gegend zu fliegen. Trotz der nicht viel besser aussehenden Grafik zeigt der FS 98 einen immensen Hardwarehunger – und das, obwohl das Programm laut Microsoft noch auf einem DX/2 66 mit 8 Megabyte laufen soll. Auch die Direct3D-Darstellung bringt einen kaum merklichen Geschwindigkeitszuwachs. Die Optik jedenfalls ist kein Grund, sich eine D3D-kompatible Karte zu kaufen.

Die Force-Feedback-Unterstützung erhöht zwar das Gefühl, eine »realistische« Flugsimulation zu spielen, doch inwieweit das bei einer Boeing 737 Sinn macht, verstehe ich nicht ganz. Der Jet verfügt über hydraulische Ruder, weswegen im Steuerknüppel eigentlich nichts zu fühlen sein sollte – von einem Crash mal abgesehen. Nimmt der Hobbypilot all diese Nachteile in Kauf, erhält er ein Spiel, welches durchaus seine Reize bietet, etwa wenn er seine Heimat überfliegt. Auch die Internet-Option zeigt, wie spaßig es sein kann, mit einigen Bekannten zusammen die Welt zu erforschen.



Mittels eines Direct3D-kompatiblen Beschleunigers sieht die Grafik etwas besser aus.

MS FLIGHT SIMULATOR 98

Hersteller:	Microsoft	Empfohlene Hardware:	Pentium/200MMX, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95 & NT 4.0	Benchmark:	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer (an einem PC), bis zu 255 (im Internet)	Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

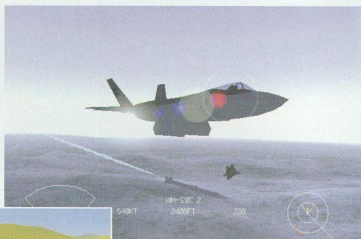
PC PLAYER WERTUNG



Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

JOINT STRIKE FIGHTER

Zwei neue Flugzeuge, eine neue Grafik-Engine – reicht das, um eine Top-Simulation herauszubringen? Leider nicht ganz, wie uns Innerloop Studios vorführt.



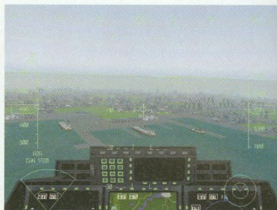
Unsere X-35 feuert eine »AMRAAM«-Luft-Luft-Rakete aus dem Waffenschacht ab. Achten Sie auch auf die hübschen Lensflare-Effekte.

Die beiden Prototypen für die Ausschreibung des »Joint Strike Fighters«, einem Multirollen-Kampfflugzeug, stehen im Hangar des norwegischen Designerteams . Dabei handelt es sich um die Boeing X-32 und das Gegenstück von Lockheed/Martin mit der Bezeichnung X-35. Ihre Vorgesetzten schicken Sie in vier unterschiedliche Krisengebiete, von denen zwei allerdings erst nach erfolgreichem Abschluß der anderen auf dem Flugplan stehen. In Kolumbien machen Sie üblen Drogenbaronen die Hölle heiß, die moderne Waffen in ihrem Arsenal führen. Weniger gefährliches Kriegsgerät begegnet Ihnen in der Afghanistan-Kampagne, wo die Sowjets abermals einfallen und sich dank Ihnen eine blutige Nase holen. Liegen diese Aufträge hinter Ihnen, verschlägt es Sie nach Korea. Hier kümmern Sie sich um Guerillas, die lustigerweise etwa über MiG-29 verfügen. Das letzte und schwerste Szenario haben die Programmierer dann in ihrer Heimat angesiedelt. In Kola Peninsula startet die GUS nämlich eine umfassende Offensive, in der sie State-of-the-art-Ausrüstung einsetzt.



Die 3Dfx-Version ist erst auf den zweiten Blick an den gefilterten Bodentexturen erkennbar.

Im Missionsplaner, den Sie in der Kampagne vor jedem Flug aufrufen, tritt dann die größte Innovation des Programms zutage: Sie bestimmen den kompletten Einsatz selbst. Einzige Vorgabe ist, in einem bestimmten Zeitraum alle Primärziele zu vernichten. So setzen Sie Wegpunkte, bewaffnen Ihren Stahlvogel und wählen bis zu drei Flügelleute, denen Sie per Funk detaillierte Befehle geben. Sie legen außerdem fest, ob die Geschwaderkameraden mit der X-32, der X-35 oder einer F-22 an den Start gehen. Zu bestimmten Zeiten sorgen Ereignisse dafür, daß Sie nicht den kompletten Feldzug von Anfang an durchplanen können.



Die schönen Bodendetails in JSF erkennen Sie hier an den Hafenanlagen.

Auch zu mehreren fliegen Sie per Netzwerk durch die Lüfte, bekämpfen sich aber nur im Deathmatch gegenseitig. Einen Kooperationsmodus haben die Programmierer nicht eingebaut, dafür unterstützt das Spiel 3Dfx-Karten. Die Beschleunigerversion ist nur wenig schneller, außerdem müssen Sie auf Bodendetails verzichten. **(mash)**

MARTIN SCHNELLE

Joint Strike Fighter hätte eine schöne Simulation werden können – die Grafik ist den Norwegern wirklich gelungen. Von den Boden- und Luftobjekten dürfen sich alle anderen Genre-Kollegen eine Scheibe abschneiden. Hier zeigt sich, was mit einer Software-Engine alles machbar ist, ganz ohne Beschleunigerkarten – wobei freilich die integrierte 3Dfx-Variante kaum merkliche Verbesserungen aufweist.

Leider liegt das Niveau der Spieltiefe bei weitem nicht so hoch. Den Ausdruck »dynamische Kampagne« verdienen die Auftragsfolgen freilich nicht, da es kaum einen Unterschied macht, welche Primärziele Sie nun zuerst vernichten. Davon ausgenommen sind die Radarstationen, deren Vernichtung die Entdeckungsgefahr spürbar verringert. Außerdem finden sich außer Städten und Passagiermaschinen keine Einheiten in der Landschaft, die nichts mit den Einsätzen zu tun haben. Niemals gewinnt man den Eindruck, an einem tatsächlichen Krieg teilzunehmen. Am Missionsdesign muß Innerloop also noch arbeiten, die technischen Voraussetzungen einer Oberklasse-Flugsimulation sind jedenfalls vorhanden.

JOINT STRIKE FIGHTER

Hersteller:	Eidos Interactive	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/166MMX, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer (an einem PC) bis acht (im Netzwerk)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



HELLFIRE

DAS EINZIGE OFFIZIELLE EXPANSION-PACK FÜR

DIABLO™

- KOMPLETT NEUE CHARAKTERKLASSE: DER MÖNCH
- ACHT BRANDNEUE LEVELS MIT VIELEN QUESTS
- 30 MAGISCHE GEGENSTÄNDE
- FÜNF NEUE ZAUBERSPRÜCHE
- ÜBER 20 NEUE MONSTER

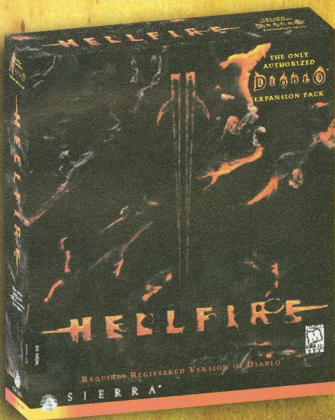
continuous rapid blows
impair creature's balance.

powerful but inefficient
neck. exploit by changing
direction of attack often.

vulnerable
pressure
point
between fifth
and sixth rib.

weak
abdominal
tissue.

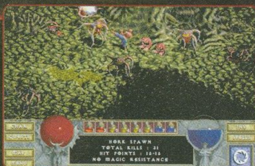
tentacles are razor
sharp and capable
of snake-like reflexes.

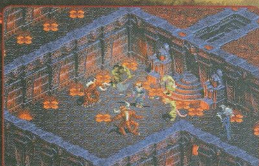


OPTIMIERT FÜR
PC dash

BENÖTIGT DIE ORIGINALE KOMPLETTVERSION VON DIABLO™







SIERRA®

http://www.sierra.de

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

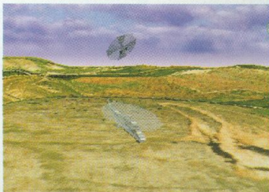
AHX-1

Was machen CIA und der US-Präsident angesichts von Krisen, die sie nicht unter Kontrolle bekommen? Richtig, sie rufen die Spezialtruppen!



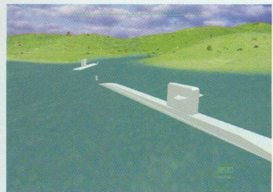
So sieht also eine von Ghaddafis Giftgas-Fabriken aus.

Erstes Projekt der israelischen Truppe Pixel Media ist die Simulation des nicht existierenden Kampfhubschraubers »AHx-1 Viper«. Das Programm ist weitaus mehr auf Action ausgelegt, denn auf ernsthaftes Taktieren und Fliegen. Das ist spätestens daran zu erkennen, daß dieses Geheimprojekt der U.S. Air Force in einer Kapsel von einem B2-Bomber abgeworfen, beziehungsweise aus einem U-Boot (!) ausgestoßen werden soll. So starten Sie als Mitglied einer Eliteeinheit in elf Missionen über Kolumbien, wo Drogenbarone mal wieder (oder immer noch?) die Welt mit Heroin überschwemmen. Weitere elf Aufträge sind in Rußland zu erledigen, denn der böse General Nemarov plant die Wiederaufnahme des kalten Krieges, und in Libyen begegnet uns ein alter Bekannter: Oberst Ghadaffi muß ebenfalls in seine Schranken gewiesen werden, was innerhalb von zehn Einsätzen sein hoffentlich gutes Ende nimmt. Falls vorher etwas Übung nötig ist, dürfen Sie die Grundmanöver im Training erarbeiten und lernen, wie die einzelnen Systeme funktionieren. Neben den gängigen Waffen wie einer 30mm-Kanone oder »Hellfire«-Flugkörpern stehen auch fiktive Raketen zur Verfügung, die Sie per TV ins Ziel steuern. Außer dem normalen »Head Up«-Display gibt es einen speziellen Zielmodus, der das Anvisieren erleichtert, Sie allerdings vom Fliegen des Hubschraubers ablenkt. Ihr Co-Pilot hält dann nur Höhe und Geschwindigkeit – Pech, wenn ein Berg im Weg steht. Auf zwei Multifunktions-Displays (MFD) lesen Sie Informationen wie Radar oder Karte ab, und falls ein gegnerisches Zielerfassungssystem aufschaltet, werden Sie gewarnt.



Sie sehen Ihren »Viper«-Helikopter im Kampf mit einer MiC Mi-24 »Hind«.

Die Aufgaben gestalten sich durchaus abwechslungsreich, etwa die Zerstörung eigener Flugzeugwrackteile aufgrund der Geheimhaltung oder das Vernichten bestimmter Ziele in kontaminierten Gebieten. Hierbei sollten Sie darauf achten, nicht selbst verseucht zu werden. Das Spiel kann sich für keine der angepeilten Richtungen entscheiden; für eine Simulation fehlt der Tiefgang und die Komplexität, für einen Actionknaller fällt die Steuerung einen Tick zu kompliziert und die Grafik zu schlecht aus. Objekte haben nur einen geringen Detailgrad und sind grobpixelig. Die Darstellung sieht in 16 Bit Farbtiefe nicht viel besser aus als in 256 Farben. Nichtsdestotrotz wird schon ein 166er-Prozessor benötigt, um einigermaßen flüssig zu fliegen. **(mash)**



In Kolumbien sollen Sie diese beiden U-Boote versenken, die nur aus untexturierten Polygonen bestehen.

MARTIN SCHNELLE

Da es sich hier um ein eher actionlastiges Programm handelt, wollen wir mal über Dinge wie höchstens mit 250 km/h fliegende MiGs oder die Viper selbst hinwegsehen. Trotzdem nervt die Sprachausgabe (»Miiiiigs! MIIIIIGS!«) wegen ihrer Eintönigkeit und der dummen Sprüche schon nach kurzer Zeit. Die Bodentexturen sehen zwar recht hübsch aus, doch von einem Actiontitel erwarte ich ebenfalls gut aussehende Objekte. Statt dessen weisen Flugzeuge, Panzer und Hubschrauber nur wenige Details auf, der Gipfel wird bei U-Booten erreicht – sie werden als weiße, nackte Polygone dargestellt.
Mit der Steuerung kommt der ballerfreudige Hobbypilot erst nach einiger Übung leidlich zurecht, die Tasten lassen sich jedoch frei belegen. Ein weiterer Kritikpunkt findet sich in den automatisch festgelegten Wegpunkten. Das Abfliegen der Markierungen bringt für gewöhnlich wenig, denn Sie müssen frei in der Gegend herumschweben, um Ihre Ziele zu finden. Davon mal abgesehen ist AHx-1 für die kleine Mission zwischendurch schon einen zweiten Blick wert.

AHX-1

Hersteller:	GT Interactive	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/166 MMX, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer (an einem PC), bis acht (im Netzwerk)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	nicht vorh.

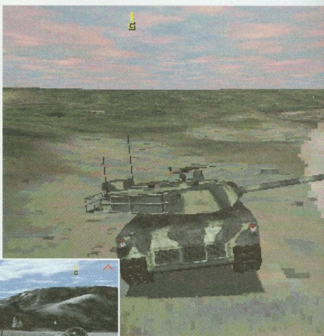
PC PLAYER WERTUNG



Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

ARMORED FIST 2

Und wieder spielt die U.S.-Armee Weltpolizei, kein Krisenherd, den die amerikanischen Helden nicht unter Kontrolle bringen können. Daß dieses Unterfangen trotzdem ziemlich spaßig sein kann, zeigt NovaLogic mit dem Nachfolger ihres 1994 nicht ganz überzeugenden »Armored Fist«.



Feuer frei! Der M1A2-Schlachtpanzer ruckt nach jedem Schuß der 120mm-Kanone sichtbar in der Federung.

Beim ersten Teil der Panzersimulation aus dem kalifornischen Softwarehaus war noch die Grafik ein Hauptkritikpunkt. Der auch schon bei »Comanche« benutzte Voxelspace pixelt (besser: »voxelt«) in direkter Bodennähe doch sehr auf, was oft dazu führte, überhaupt nichts mehr erkennen zu können. Das änderten die Programmierer, indem sie die Anzahl der Horizontalzeilen von 160 auf 640 erhöhten. Weiterhin unterstützt die Grafikengine MMX-Prozessoren, die gegenüber einer gleich schnellen CPU einen Geschwindigkeitsvorteil von rund 15 Prozent bringen. Außerdem muß weniger Terrain als bei »Comanche 3« dargestellt werden, was wiederum Rechenzeit spart. Letztendlich stellt die Perspektive direkt von hinten nur auf knapp zwei Dritteln des Bildschirms die eigentliche Spielgrafik dar. Da sie die wohl am meisten benutzte ist, sorgt sie mit den anderen beiden Faktoren dafür, daß die Grafik von »Armored Fist 2« deutlich und sichtbar schneller ist als die des dritten Teils von NovaLogics Hubschraubersimulation.

Im Gegensatz zu »Armored Fist« konzentriert sich das Spiel einzig auf die Simulation des M1A2 Schlachtpanzers, des Rückgrats der U.S.-Armee. Konnten Sie im Vorgänger noch vier verschiedene Modelle steuern, ist es hier also nur noch eins. Auch auf einen Missions-Editor wird verzichtet, dafür sind die vorhandenen Einsätze beim Nachfolger weitaus besser erstellt worden. Vier Trainingsaufgaben machen mit den grundlegenden Dingen wie dem Zielen oder Umgang mit der Karte vertraut. Kleine Videos im typischen Militärstil stimmen Sie dabei ein, die zum Teil mit echten Marines in einem Trainingscamp gedreht wurden – PC Player berichtete.



Baumfällen in Sibirien: Kleinere Hindernisse haben dem Tank nichts entgegenzusetzen.





Hier sehen Sie die Luftunterstützung, diesmal in Form von AH-64D-Kampfhubschraubern.

Vor den Aufträgen im Kampagnen- und Solomodus wird Ihnen mittels eines schmucklosen Textbildschirms mitgeteilt, was die Ziele sind und mit welcher Gegenwehr gerechnet werden kann. Bevor es richtig losgeht, lassen sich noch die Wegpunkte verändern, was aber eigentlich nicht notwendig ist. Den Bewaffnungsmix aus unterschiedlichen Granaten legt ebenfalls das Programm fest, ohne daß Sie darauf Einfluß nehmen können. Stürzen Sie sich dann in medias res und ziehen, je nach Mission, mit einem oder mehreren Panzern los. Dies können bis zu acht »Platoons«, also Züge zu je vier Fahrzeugen sein. Zum Teil unterstützen M3-Spähtanks die Streitmacht, die sich jedoch Ihrer direkten Kontrolle entziehen. Maximal 32 M1A2 fahren dann über das Schlachtfeld. Befehle geben Sie nur auf Zugebene, wollen Sie anderen Platoons eine Order erteilen, müssen Sie in einen Tank des jeweiligen Zuges wechseln. Die Verhaltensregeln betreffen dabei lediglich die einzuhaltenden Formationen, außerdem können Sie entscheiden, ob Ihre Schäflein von sich aus angreifen oder nur Ihr aktuelles Ziel bekämpfen. Falls Ihre Truppe in üble Bedrängnis gerät, dürfen Sie um Unterstützung bitten. Fordert der Kommandant Artillerie an, sollte er darauf achten, daß sich von seinen eigenen Mannen niemand im anvisierten Gebiet befindet – die Granaten machen zwischen Freund und Feind keinen Unterschied. Anders verhalten sich da die »Apaches« und A-10-Flieger (»Comanches« stehen nicht zur Verfügung). Sie machen gezielt Jagd auf gegnerische Fahrzeuge, die sich aber natürlich wehren. Sie selbst haben dementsprechend ebenfalls mit feindlichem Geschützfeuer und Luftangriffen zu kämpfen. Dabei handelt es sich um »Hind«-Helikopter und SU-25-Kampfflugzeuge.

Im Tank selbst dürfen Sie vier Positionen besetzen: Der Kommandant lugt entweder aus seiner Luke hervor und bedient dabei





◀ Eine der weiter entfernten Perspektiven, die dazu dient, sich einen Überblick zu verschaffen.



Normalerweise sollten Sie einen feindlichen Panzer nicht so nahe herankommen lassen. Aber unsere Granate trifft Ihr Ziel aus fünf Meter Entfernung dennoch.



◀ In dieser Kampagne unterstützen Sie die UN im Balkan. Im unteren Bildschirmdrittel befindet sich die Statusleiste, die so oder ähnlich in fast allen Positionen zu sehen ist.

das überschwere Maschinengewehr, oder er schaut bei geschlossener Klappe durch die Sichtschlitze nach draußen. Außerdem kann er hier einen Blick auf die Karte werfen. Der Fahrer hat, außer das Fahrzeug zu steuern, eigentlich eher weniger zu tun, erst beim Kanonier wird es wieder interessant. Von hier aus werden beim manuellen Betrieb Objekte angelasert und das Geschütz abgefeuert. Die Sichtoptik verfügt über zwei Zoomstufen, wobei die höchste allerdings sehr nervös auf Steuerbewegungen reagiert. Weit entfernte Gegner sind somit schwer zu bekämpfen. Dazu müssen Sie auch darauf achten, welche Munition wogegen eingesetzt wird. »SABOT«-Granaten beispielsweise eignen sich besonders gut für gepanzerte Ziele wie Tanks. Sie haben eine hohe Mündungsgeschwindigkeit und besitzen einen Uran-Überzug. Leichtere Fahrzeuge wie Schützenpanzer bekämpfen Sie am besten mit »HEAT«-Geschossen, die sich förmlich durch den Stahl brennen und erst innen explodieren. Schlußendlich wären da noch die »STAFF«-Projektile, die für den Einsatz gegen versteckte Vehikel, aber auch Hubschrauber und Flugzeuge geeignet sind. Sie überfliegen das Ziel und feuern einen Sprengkörper nach unten ab. Das hat den Vorteil, daß die Granate den Helikopter gar nicht selbst treffen muß. Außerdem ist am Turm noch ein weiteres 7.62mm-MG befestigt, das immer in die Richtung des Geschützes zeigt. Es dient dazu, Zelte, Radarmasten und andere ungesicherte Installationen zu zerstören. Zielen brauchen Sie jedoch auf Wunsch nicht selbst, sondern überlassen das dem CPU-Kanonier. Weiterhin kann festgelegt werden, ob die Besatzung Schäden reparieren kann oder nicht. Verliert der M1 etwa eine Kette, fährt er nur noch im Kreis und ist daher im weiteren Verlauf der Operation von nicht mehr ganz so großem Wert. Im realistischen Modus lassen Sie ihn am besten gleich stehen, ansonsten setzen Ihre Leute das Gerät wieder instand.

Außer den acht Einzelschlachten finden Panzerkommandanten vier Kampagnen mit wiederum jeweils acht Missionen vor, die sich alle einzeln anwählen lassen. Die erste Operation findet im Kongo statt, wo Rebellen den Staatsfrieden mit T-80 und »Hind«-Hubschraubern bedrohen – wo auch immer sie dieses moderne und vor allem teure Kriegsgerät herbekommen haben.

In der GUS versuchen Ex-Offiziere zu putschen und die freie Republik Kamtschatka auszurufen. Natürlich kommen die Russen damit nicht

RALF MÜLLER

Selbst wenn der Authentizitätsgrad hier nicht sonderlich hoch ist, dem Spielspaß tut dies freilich keinen Abbruch. Schön, den Zügen lassen sich keine exakten Direktiven geben, doch sie verhalten sich auch ohne direkte Führung halbwegs intelligent und bringen so manche Mission von alleine zu Ende. Nicht ganz so motivierend ist die Tatsache, in alle Missionen direkt hineinspringen zu können.

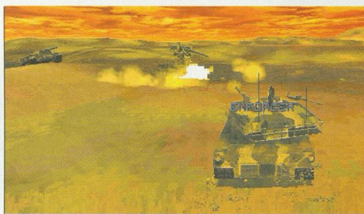
Doch die gebotene, krachende Panzeraction macht diese Mankos wieder wett. Und so setze ich mich gern hinter das Steuer meines Gefährts, um etwas Spaß zu haben und nebenbei noch den »Guten« zum Sieg zu verhelfen. Schön ist auch, daß Sie für eine einigermaßen flüssige Grafik keine exorbitante Hardware benötigen. Wer keinen großen Wert auf Realismus legt, ist mit Armored Fist 2 gut bedient.



Sie können auch die einzelnen Positionen des M1A2 einnehmen, etwa die des Kommandanten, der für das 12.7mm-MG zuständig ist.



In unserer Zielerfassung befindet sich eine am Boden stehende SU-25. Solange sie noch nicht gestartet ist, ist die Bedrohung durch sie eher gering.



Dieser T-80 hat unseren Volltreffer nicht sonderlich gut verkraftet. Die Polygon-Einzelteile fliegen dabei physikalisch akkurat durch die Gegend.



Auf der taktischen Karte legen Sie Wegpunkte fest und sehen, wo sich die feindlichen Stellungen befinden.



Neben der automatischen Zielerfassung dürfen Sie auch manuell eingreifen. Dazu lasern Sie die unglücklichen Gegner wie diesen SCUD-Werfer an, geben die ermittelte Lösung per Knopfdruck in den Rechner und feuern dann.



Die eisige Kälte Sibiriens wird durch die Voxel-2-Engine eindrucksvoll dargestellt. ▼

alleine zurecht, und im Balkan gibt es ebenfalls massiven Ärger. Dort bekämpfen sich nahe der polnischen Grenze zwei verfeindete Parteien, und die UN versucht, Verhandlungen anzuleiern. Allerdings sind die Friedenswächter selbst schutzbedürftig, und so machen Sie sich mit Ihrer Einheit auf den Weg dorthin. Schlußendlich kommen im Iran noch fanatischere Sturköpfe an die Macht, die mit auf dem Schwarzmarkt gekaufter russischer Ausrüstung nicht besseres zu tun haben, als die Türkei zu überfallen. Klar, daß Sie dort eingreifen müssen. Die Durchführung der Aufträge gestaltet sich sehr unterschiedlich: Mal muß man einen Konvoi beschützen, mal die eigene Basis gegen übermächtige Kräfte verteidigen. Die Gegner verhalten sich recht geschickt und nutzen das Terrain aus.

Wer sich bei den ganzen Aktionen einsam fühlt, spielt mit bis zu maximal sieben weiteren Panzerfahrern entweder kooperativ oder gegeneinander. Bei letzterem Modus wählen Sie zwischen Teamplay, also ein Zug gegen einen anderen, oder das »Deathmatch«, bei dem Sie nicht auf Unterstützung hoffen dürfen. Auch über das Internet lassen sich Spielwillige finden, und zwar über den Online-Dienst Kali.

Technik-Tip: Falls Ihr Rechner über keinen MMX-Prozessor verfügt und 16 Megabyte RAM oder weniger Hauptspeicher hat, können Sie im Setup-Programm die Option »Conserve Memory« wählen. Dadurch wird der Detailgrad heruntergeregelt, was aber im Spiel selbst kaum auffällt. Ein Quad-Speed-CD-Laufwerk sollte ebenfalls in Ihrem Computer werkeln, da Sie ansonsten auf die Videos verzichten müssen. **(mash)**



Diese BRDM-Schützenpanzer haben dem Geschütz des M1 wenig entgegenzusetzen.

MARTIN SCHNELLE

Eins gleich vorneweg: Eine akkurate Panzersimulation ist Armored Fist 2 nicht, denn dafür kommen mir einige Elemente wie Realismus zu kurz. iM1A2 von Interactive Magic bietet den besseren Taktikteil, das Kommandieren der Einheiten ist dort auch schöner gelöst. Bei NovaLogics Beitrag zu Panzersimulationen können Sie nur grundsätzliche Befehle wie zur Formation oder »Greife mein Ziel an« geben. Dafür werden Sie mit weitaus besserer Optik bedient. Die markigen Kommentare der Leidensgenossen, sprich der Besatzung Ihres oder anderer Tanks, erzeugen eine fesselnde Atmosphäre.

Wie bei Comanche 3 liegt die Betonung auf der Action, und davon findet sich jede Menge. Ob Sie nun Ihr Lager gegen heranrückende Panzer verteidigen oder den Raketen angreifender »Hinds« ausweichen, genügend Ziele für Ihre Kanone gibt es in jedem Fall. Vom Spaßfaktor her ist Armored Fist 2 jedenfalls momentan das beste Panzerspiel.

ARMORED FIST 2

Hersteller:	NovaLogic	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/200MMX, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS		
Anzahl der Spieler:	Einer (an einem PC) bis acht (per Netzwerk oder im Internet)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG




Der F 22-Flugsimulator
von DID ist so realistisch,
daß Sie glatt abheben.
Sichern Sie sich schnell einen Platz im Cockpit,
bevor Helm und Sauerstoffmaske Pflicht hinter
Ihrem PC werden.
DID™
DIGITAL IMAGE DESIGN
Erhältlich ab November 1997.
(voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel)

Der EF 2000 führte Sie an die Grenze Ihrer Belastbarkeit.

Diese Grenze wird jetzt neu definiert!

F22

DID AIR DOMINANCE FIGHTER



KOMPLETT IN DEUTSCH



Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO

ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.de

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

QUAKE 2

Im Gegensatz zu manch anderem Genre halten sich einzelne Vertreter der 3D-Shooter erstaunlich lange in den weltweiten Top-Ten-Listen. Nun hat das beliebte indizierte Actionspiel einen Nachfolger bekommen: »Quake 2«.



Farbiges Licht ist eine der Besonderheiten von Quake 2.

Ein Spacemarine zeigt endlich den Außerirdischen, wie es ist, permanent von fremden Rassen aus dem Weltall angegriffen zu werden. Von einem riesigen Transportraumschiff aus fällt er mit seiner Ein-Mann-Kapsel in die Metropole der Extraterresten ein, erkämpft sich seinen Weg durch die feindlichen Reihen, um ihren Schutzschild für den Endschlag herunterzufahren. Sie übernehmen logischerweise die Rolle dieses tapferen, wahlweise männlichen oder weiblichen Söldners (diese Auswahlmöglichkeit ist in der vorliegenden Version noch nicht implementiert). Mit Waffen wie Blastern, Schrotflinten, Handgranaten, Maschinengewehren, oder Raketenwerfern rücken Sie den zahlreichen Monstern auf den Leib. Weitere Tötungswerkzeuge, die allerdings erst in der finalen Version erhältlich sein sollen, sind der Hyper Blaster, die Rail Gun (Lo Wang läßt grüßen) und die allseits beliebte BFG (»Big Fucking Gun«). Ihre Anwendungsgebiete, nämlich die Gegner von »Quake 2«, haben dem ersten Teil einiges voraus. Deren Animationen sind tatsächlich zahlreicher als die der älteren Kollegen: geschickt ducken Sie sich unter fliegenden Granaten hinweg, prallen bei einem Treffer heulend zurück und weisen blutige Kampfspuren an ihren biomechanischen Körpern auf. Generell erinnert die außerirdische Brut weniger an die phantastischen Fabelwesen des Vorgängers. Sie sehen vielmehr wie ein Unfall zwischen einem Alteisentransporter und einem Leichenwagen aus. Mit modriger Haut über rostigem Metall gewännen sie keinen Schönheitswettbewerb, sondern hätten lediglich auf der Documenta gute Chancen. Ihre Maschinengewehre und Raketenwerfer sind fest in die ekelerregenden Leiber verankert.

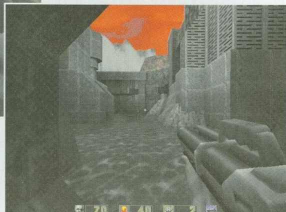


Die Texturen von Quake 2 kennen den Abwechslungsreichtum von Hexen 2 nicht. Die Level leben schlicht und einfach von Ihrem guten Design.





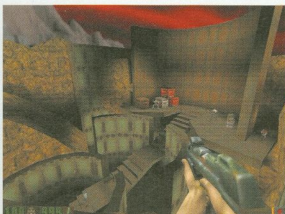
Wie Sie in der rechten oberen Ecke sehen, stellt Quake2 Explosionen durch Bitmaps dar.



Das Wasser ist jetzt auch ohne Patch und Hardware-Beschleunigung transparent.



Schicken Sie diesen Burschen in die ewigen Jagdgründe, ballert er im Todestaumel wild um sich.



Düstere Gänge und unheimliche Innenhöfe: Die finstere Atmosphäre des zweiten Teils steht der des ersten in nichts nach.



Dieser nette Herr mit dem Kleidergrößen-Problem bewacht den Level-Ausgang.

Extras wie der Taucheranzug, Schalldämpfer, Unverwundbarkeits- und Quaddamagesymbole tragen Sie nun im Rucksack durch die Gegend. Damit sind all diese Gegenstände jederzeit einsetzbar und werden nicht bei der Aufnahme aktiviert, wie bisher üblich. Auch über einen Mehrspielermodus verfügt die zur Zeit erhältliche Version noch nicht, aber in Anbetracht der sorgfältigen Ausarbeitung der verschiedenen Netzwerkvarianten des Vorgängers, scheut id voraussichtlich keine Mühen und Kosten. Deathmatch-, Coop- und »Capture the Flag«-Modus gelten mittlerweile als Standard und sind somit auch in »Quake 2« enthalten. Während der erste Teil auf 3Dfx-Karten nur mit dem GL-Patch läuft, unterstützt dessen Nachfolger regulär Grafikbeschleuniger mit dem Voodoo-Chipsatz. Informationen über und die Demoversion selbst erhalten Sie auf folgenden Webpages:

http://www.idsoftware.com,
http://www.activision.com,
http://www.stomped.com
oder schlicht und einfach unter
http://www.quake2.com. (vs)



VOLKER SCHÜTZ

Zuschlagen, bevor es die Jugendschützer tun, lautete unsere Devise in diesem Monat. Somit halte ich in den drei testbaren Levels von Quake 2 permanent die Augen offen, ob nicht hinter der nächsten Säule ein gesetzbuchgewappneter Scherge des Bösen lauert und versucht, mich mit tödlichen Paragraphen zu eliminieren. Glücklicherweise bleiben solche schrecklichen Phantasien Ausgeburten der nahenden Grippe. Die einzigen Monster, die mir vor der Flinte herumhopsen, sind genmanipulierte Polygon-Cyborgs, und diese wissen, im Gegensatz zu Personen des echten Lebens, was sie zu tun haben, um einem 3D-Shooter-Veteran zu gefallen: Sie versuchen meinen Geschossen auszuweichen (ohne großen Erfolg), laden demonstrativ ihre Waffen und gehen gegebenenfalls vom Fernkampf zum Nahkampf über. Insgesamt legen sie sehr flüssige Animationssequenzen an den Tag. Außerdem sehen meine Tötungswerkzeuge schicker aus als die des Vorgängers. Wenn der Raketenwerfer seine Ladung verschießt und dann das Rohr für die nächste Salve bereitmacht, bleibt kein Auge trocken. Vom eigentlichen Spielgeschehen erweist sich Quake 2 allerdings als eher unspektakulär. So schön das ganze Spiel rein optisch wirkt: Es nimmt nicht den Platz ein, der id-Produkten bisher gebührte. Hier handelt es sich zwar um einen erstklassigen Shooter, aber keinesfalls um einen Meilenstein.

QUAKE 2

Hersteller:	Activision	**Empfohlene Hardware:**	P/166, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	geplant
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

Kurz vor Redaktionsschluß kam die frohe Nachricht: Eine erste Version von »Quake 2« ist im Internet erhältlich. Wegen der bekannten Indizierungsproblematik testen wir diese Demo, enthalten uns aber einer endgültigen Wertung, da Details noch verändert werden. Falls es uns nach Erscheinen der Endversion aus rechtlichen Gründen möglich sein sollte, berichten wir natürlich über den letzten Stand der Dinge.

Bei Bewußtlosigkeit

sofort in stabile Seitenlage bringen

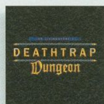


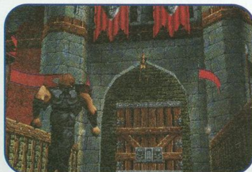
Abb. 5-3

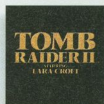
und Schocksymptome beachten



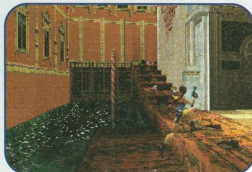








ab 21.11.1997
(Lara Day)



Registrieren Sie völlige Apathie und Atemstillstand – nicht wundern. Einfach die unmittelbare Umgebung nach **Tomb Raider II starring Lara Croft, Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon, Fighting Force** oder anderen Spielen von **EIDOS Interactive** absuchen, schleunigst **alle Spiele** an sich nehmen und dann nichts wie weg, bevor es dem **armen Schwein** wieder besser geht.

EIDOS
INTERACTIVE

http://www.eidosinteractive.com

Rollenspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

ULTIMA ONLINE

Dieser wirklich gigantische Dämon scheint sich etwas verirrt zu haben.

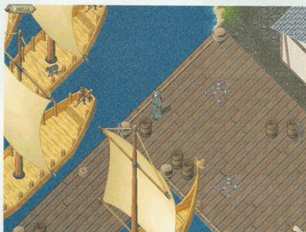
Die verrauchte Kneipe bietet dem düsteren Gesindel hervorragenden Schutz. Genau aus diesem Grund haben Sie sich auch dort eingefunden. Ein besonders reicher Ritter soll hier seine letze Schlacht feiern. Doch beim Versuch, ihm sein Goldsäckchen vom breiten Ledergürtel zu reißen, werden Sie ertappt ...



▲ Nachts schwärmen so manche seltsame Lebewesen aus.

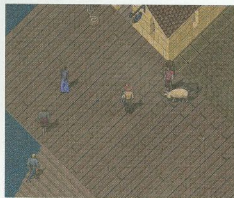
Die Idee in einer Phantasiewelt voller Mythen und Monster zu leben ist faszinierend. Alte Magie und weise Zauberbücher sind dabei ebenso interessant, wie die vielen, unterschiedlichen Kreaturen und Kräuter. Das unentdeckte Land von »Ultima Online« hat eben doch einen unglaublichen Reiz, zumal die Landschaft schon aus älteren Ultimas bekannt ist. Genau aus diesem Grund tummeln sich alltäglich Tausende von tapferen Helden im sagenumwobenen Britannia. Jenes Königreich, durch dessen saftige Wiesen schon Avatar stapfte und in dem Lord British (Richard Garriot as himself) seine Residenz haben soll. Also, entschwinden Sie dem streßigen Arbeitsleben und lassen sich in eine gar zauberhafte Welt entführen.

Bevor der begeisterungsfähige Abenteurer aber seine Kunst im Kampf beweisen darf, müssen noch ein paar Kleinigkeiten erledigt werden. Nachdem Sie sich bei Origin online registriert haben, legen Sie zunächst Ihren Namen fest und suchen sich einen passenden Server. Nun ist noch eine der Charakterklassen, wie zum Beispiel Magier, Schmied, Krieger oder Dieb auszuwählen. Falls dem abenteuerlichen Helden jedoch keiner dieser »Berufe« mundet, kann er auch einen völlig neuen Charakter erschaffen, wobei er die einzelnen Werte, wie Stärke oder Gewandtheit selbst festlegt. Alles was nun noch erledigt werden muß, ist die Wahl der Stadt in der Sie beginnen möchten. Nur Augenblicke später findet man sich im grafisch schönen Britannia wieder.



Solch ein Schiff verkürzt die Reisezeit erheblich und eröffnet Tore zu neuen Inseln, die bisher kaum entdeckt wurden.

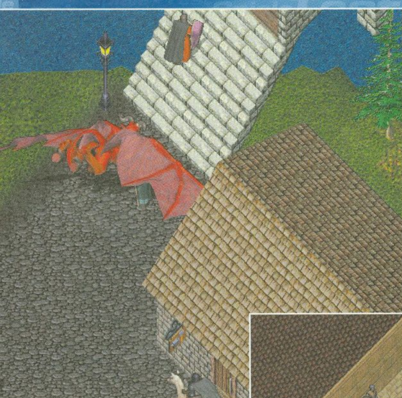
Sofort taucht auch schon das erste Problem auf, mit dem jeder Neuling zu kämpfen hat. Die Sache mit der Orientierung ist in dem großen und komplexen Königreich nicht ganz so einfach zu lösen. Also schnappen Sie sich einen anderen Spieler und befragen diesen nach Lust und Laune. Schon bald wird man über die einzelnen Gebäude, wie Schmiede, Taverne oder Fleischerei aufgeklärt. Also stolpert man in die nächste Kneipe und setzt sich erstmal an einen der freien Tische. Ein kurzer Blick ins Inventar verrät, daß nur 100 Goldstücke zwecks Kauf von Ausrüstung zur Verfügung stehen. Doch nur keine Hektik. Ein großer Schluck Met hat noch keinem Abenteurer geschadet und regt die Gedanken an. Außerdem ist ein Griff in die Tasche des Tischnachbarn dabei auch nicht auszuschließen. Doch bei solchen Aktionen ist Vorsicht ratsam, da man gerade zu Anfang sehr oft erwischt wird, und dies mit seinem Leben bezahlen muß. Zwar können Sie sich dann wiederbeleben, die Items sind aber oft von Leichenfledderern entwendet worden. Also heißt es, neue besorgen. Dazu verschafft sich der intelligente Krieger mittels einer zuvor erstandenen Spitzhacke Eisenerz am nahegelegenen Gebirge. Dieses bringt man nun zum Schmied, wo man aus dem zuvor gewonnenen Rohstoff Eisen schmelzen

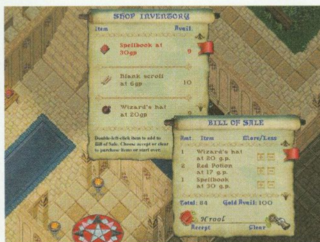


Der Beruf des Tierzüchters scheint auf Britannia sehr beliebt zu sein.

ERSTE HILFE

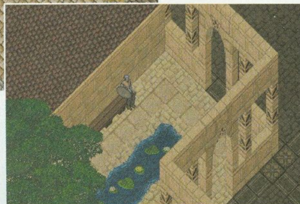
- Starten Sie am besten als Barde, und fördern Sie Ihr Bettlergeschick an NPCs (=No Player Charakters). Dies kann zwar sehr zeitaufwendig sein, lohnt sich aber, da Sie sich somit ein kleines Startkapital aufbauen können.
- Sodann trainieren Sie Ihre Stärke in einem der vielen Trainingsräume und kaufen sich eine einigermaßen gute Rüstung sowie ein feines Schwert. Versuchen Sie jedoch nie, eines der vielen in den Städten existierenden Tiere damit anzugreifen, da sofort die Wachen parat stehen würden.
- Sobald wie möglich wäre die Beschaffung eines Pferdes von Vorteil. Zum einen hat man sich dadurch die Bewunderung der Mitmenschen gesichert, zum anderen sind auch lange Strecken wesentlich einfacher zu bewältigen.





Dieser Händler bietet nur magische Artefakte zum Verkauf an, die zudem noch teuer sind.





Welch geruhsamer Platz nach einem harten Heldenalltag.

kann. Das wird unter einen Amboß gelegt und mit allerlei Werkzeug von Ihnen bearbeitet. Selbstverständlich gehen die ersten Versuche völlig daneben, weshalb die gesamte Prozedur wiederholt werden muß. Doch nach einiger Zeit des Schmiedens steigert der Held seine Talentwerte, und ist später sogar dazu in der Lage, komplette Rüstungen und Langschwerter von hoher Qualität zu erschaffen. Jene können Sie dann gewinnbringend auf dem Markt verkaufen und dafür abgerichtete Haustiere oder Schlachtvieh erstehen.

Überrascht Sie jedoch mal die Dunkelheit, so werden die guten Items kaum etwas nutzen, wenn die Kampfkraft nicht vorher in Trainingsräumen ausdauernd geübt wurde. Denn mit der Nacht kommen die übelsten Kreaturen aus Ihren Löchern gekrochen und machen die Feldwege außerhalb der Stadt unsicher. In solch einem Fall ist es empfehlenswert immer einen Dolch mit sich zu führen. Mit dessen Hilfe schabt man von Bäumen die Rinde ab und preßt sie mit etwas Fingerfertigkeit zusammen, so daß kleine, gebündelte Brocken entstehen, die dann für ein Lagerfeuer mehr als nur gut geeignet sind. Auf Ihren weiteren Reisen durch Britannia wird Ihnen auffallen, daß dieses Land unglaublich groß ist. Es führen unzählige Brücken über wahnsinnig viele Flüsse. Ebenso existieren Unmengen kleiner Dörfer, die nicht in den Landkarten eingetragen sind, und auch kaum von anderen Spielern besucht werden. Also genau der richtige Ort, um sich auf das Abrichten von Tieren zu spezialisieren oder die Wälder von Ungeheuern zu säubern. Damit die Reisen durch das Königreich leichter werden, sind über die Landschaft einige Moongates verteilt, die einen flugs in ein anderes Eck teleportieren. Die Expeditionen per Pferd oder Schiff sind natürlich ungleich spannender.

Bei all diesen positiven Aspekten von Ultima Online hat die Medaille auch eine Kehrseite. Zum einen ruckelt das Spiel streckenweise sehr stark und man muß ab und zu zehnsekündige Pausen einlegen wenn der Server mal wieder überlastet ist, zum anderen wird auf Britannia grundsätzlich Englisch gesprochen. Origin plant zwar einen Server in Europa zu errichten, wodurch die langen Wartezeiten verhindert werden könnten, wann dieser existieren wird, steht aber noch in den Sternen. **(ps)**

Harmonischer Einklang zwischen Mensch und Monster.



PHILIPP SCHNEIDER

Die unglaubliche Komplexität von Ultima Online weiß gleich am Anfang zu begeistern. Man kann so wahnsinnig viele Dinge tun, daß es unmöglich ist, in einem Heldenleben sämtliche Geheimnisse, die Britannia birgt, zu erforschen. Schon daran erkennen Sie, daß dieses Spiel bei weitem kein Pausenfüller ist, der mal kurz am Abend gezockt werden kann. Charakterwerte müssen sorgfältig trainiert werden, und auch die Ausrüstung sollte sich im Laufe der Zeit verbessern.

So kann es Wochen dauern, bis Sie den Kampf mit einem der Grizzlybären überleben. Gut Ding will eben Weile haben. Nur ein kleines Beispiel: Das Land Britannia besteht aus rund 20 Städten. Um von einer zu einer anderen zu gelangen, kann ein Fußmarsch zwei bis drei Stunden dauern. Mit dem Pferd oder per Schiff geht die Reise natürlich flotter voran. Doch bis ein erfahrender Held erstmal auf einem dieser Seelenverkäufer angeheuert hat, vergeht viel Zeit.

ULTIMA ONLINE

Hersteller:	Origin	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis 3000 (nur im Internet)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Sehr gut	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

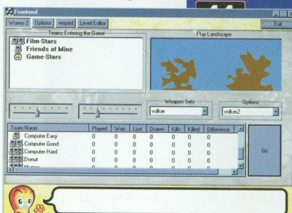
WORMS 2



Max Montezuma bringt den Fluch der Azteken über seine Mitwürmer.

Gewöhnliche Würmer haben den Anstand, unsere Beerdigung abzuwarten, bis sie aktiv werden. Eine besonders aggressive Spezies in »Worms 2« hingegen beschleunigt den Vorgang des Ablebens mit Flinten, Bomben und Granaten.

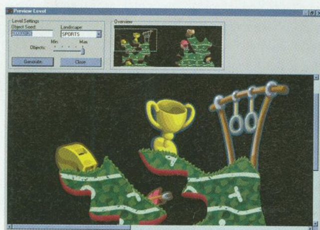
Was besteht aus 30 Pixeln, sieht zum Knuddeln aus und hat mehr Leben auf dem Gewissen als die Pest? Richtig, die Rede ist von Team 17s bekannten »Worms«. Schon Ende '95 kreuchten und fleuchten sie weltweit über die Bildschirme, um sich in die Herzen unzähliger Computerbesitzer zu schießen. Da die schleimigen Pixelsoldaten aber gerade in Amerika viele Konsumenten durch ihr shareware-artiges Aussehen abschreckten, bietet der zweite Teil glänzend animierte SVGA-Würmer. Das Ziel des Spiels ist damals wie heute, Horden durchgeknallter Kriechtiere in gnadenlosem Gemetzel heim ins Reich des Komposts zu schicken. Nacheinander steuern Sie einen um den anderen Wurm über den Bildschirm, setzen Maschinenpistolen, Granaten und Raketenwerfer gegen menschliche oder computergesteuerte Widersacher ein und hoffen das Spiel durch Ausradieren der feindlichen Truppen für sich zu entscheiden. Die schon damals umfangreiche Palette an Waffen und Extragegenständen (Homing Missiles, explodierende Schafe, Bungee-Seile, Preßlufthämmer oder Teleporter) dehnt Team 17 in »Worms 2« weiter aus. Herbeiwehende Postwurfsendungen flattern über Ihre glibberigen Mannen hinweg, um beim Aufprall mit etwaigen Hindernissen herzlich zu explodieren. Wildgewordene Kühe hasten umher, ebenfalls daran interessiert große Löcher in die Landschaft zu sprengen. Ferner sorgen Napalm-Bomben für echtes Vietnam-Feeling, Molotow-Cocktails erwecken Demonstrationsstimmung und Secret-Weapons mit bildschirmleerenden Auswirkungen fallen in Form netter Holzkisten vom Himmel. Neben der Rüstungsindustrie kurbelten die Programmierer die Weiterentwicklung schon vorhandener Extras an: Fallschirme bieten eine interessante Bungee-Seil Alternative und während Sie Ninja-Ropes benutzen, tickt im Gegensatz zum ersten Worms weiterhin die Uhr. Stirbt ein Wurmling eines beson-



Im Startmenü lassen sich sowohl Waffen als auch Level und generelle Optionen frei einstellen.



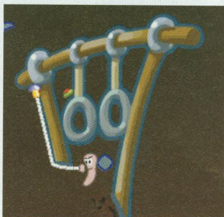
Wurmveteran Ingo plant, welche der unzähligen Waffen er als nächste einsetzen möchte.



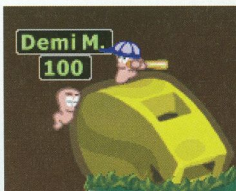
Der Level-Editor berechnet per Zufall Landflächen, die Sie später nach Belieben modifizieren können.



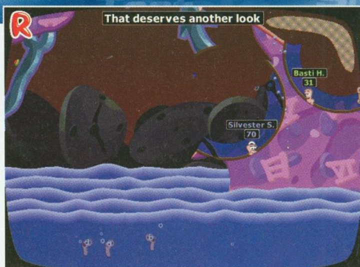
Wooly Bully wird den Verbandskasten brauchen, denn mit Napalm-Bomben spaßt man nicht.



Oberwurm Pacman an den Ringen: Daß er sein eigenes Seil mitgebracht hat, gibt Abzüge in der B-Note.



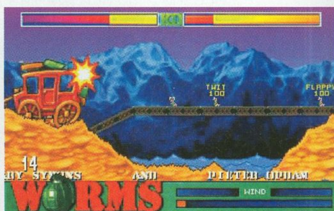
Noch grinst Demi Moore blöde, aber das ändert sich gleich.



Wir haben versucht, es ihnen zu erklären, aber die drei bestanden darauf, ohne Haken angeln zu gehen.

ders spektakulären Todes (und das tun sie letztendlich alle), wiederholt eine Replay-Funktion, wahlweise in Slowmotion, das Geschehen. Nach alter Tradition zeigen ausführliche Statistiken nach Beendigung des Gefechts die Qualität der einzelnen Soldaten beziehungsweise Teams an. Da Worms 2 wie sein Vorgänger den Akzent auf Kleinkriege zwischen Mehrspielern legt, ist die Auswahl in diesem Bereich mannigfaltig. An einem Computer, über Netzwerk, Modem oder Internet, wie auch immer Sie Freunde und Bekannte mit Dynamit, Mörser oder heiligen Handgranaten bekannt machen möchten: Worms ermöglicht es Ihnen.

Der Editor: Wichtigste Neuerung von Worms 2 neben der aufpolierten Grafik stellt das umfangreiche Editormenü dar. Dieser wichtige Zusatz (in schon vor Wochen erhältlichen Preview-Versionen noch nicht implementiert) erlaubt Ihnen ähnlich dem Reinforcement-Pack das Einstellen und Editieren von Spieloptionen, Waffen und Levels. Was sich für manchen nach einer netten Beigabe anhört, sorgt im Endeffekt für große Teile des Spielspaßes. So können Sie Bodenhaftung, Randbegrenzungen, Windstärke, Minenanzahl und vieles mehr einstellen. Ein sogenannter Artillerie Modus verdammt zum Beispiel alle Würmer zur Bewegungsunfähigkeit und gibt dem Spiel einen ganz neuen Charakter (oder einen ganz alten, denkt man an den BASIC-Klassiker »Gorilla«). Im Waffenmenü sind alle Attribute einer Waffe (Stärke, Sprengkraft, Windempfindlichkeit et cetera) frei modifizierbar. Mit einigen Klicks hier und einigen Klicks da verwandeln Sie das altbewährte Arsenal in eine Sammlung harmloser Kinderspielzeuge oder ein Gruselkabinett hochexplosiver Massenvernichtungsmittel. Schließlich wäre da noch der einfach zu bedienende Leveleditor, der wahlweise Zufallslandschaften berechnet oder Sie eigenhändig skurrilste Gebilde erschaffen läßt. Zur Verfügung stehen verschiedene Umgebungstypen wie Eis, Wüste oder Wald. Wem dies zu einfalls los ist, sattelt auf bizarre Szenarien um: Manhattan, das Mittelalter oder Saddam Husseins Heimat. Sie finden auf alle Fälle genug Kriegsschauplätze, um bis zum Erscheinen eines dritten Teils tapfere Wurmkrieger in den Tod zu treiben. (vs)



Für alle die sie vergessen haben: die alten Helden.

VOLKER SCHÜTZ

Ich gestehe: Mir gefallen die eckigen Wurmkameraden mit dem süß grinsenden Mundpixel besser als ihre aalglatten Nachfolger. Natürlich haben auch die putzigen Zeichentrickkriecher ihre Vorzüge: Niedliche Animationen -rosa Köpfe blicken erleichtert vorbeisausenden Granaten nach, Schrotladungen befördern auf lustige Art und Weise kleine Schleimer ins Jenseits, Tauchkurse ohne Schnorchel enden im nassen Grab- werten das Spielgeschehen unleugbar auf. Auch die Vielzahl der Editoren gibt die Möglichkeit sämtliche Gefechte meinen Vorlieben anzupassen und gestaltet diese somit wesentlich interessanter. Weiterhin wurden etliche Details überarbeitet die für faire Duelle sorgen: zum Beispiel die weiterlaufende Rundenzeit beim Benutzen des Ninja-Ropes.

Unglücklicherweise kommen von der Front nicht nur gute Nachrichten: Die neuen Waffen sind zwar allesamt sehr hübsch in Wirkung und Aussehen, aber nicht wirklich innovativ. Der Postal Strike ist beispielsweise ein windanfälliger Air Strike, die verrückte Kuh eine andere Form des explodierenden Schafs. Ferner erschwert es die veränderte Anzeige für die Wurf- beziehungsweise Schußweite, meinen Gegnern eine saftige Granate direkt vor den Füßen, Pardon ... vor den schleimigen ... Was-auch-immer zu plazieren. Team 17 verschenkte originelle Möglichkeiten wie Waffen mit Rückschlag, Würmer mit Spezialfähigkeiten oder herunterfallende Grafikelemente. Nichtsdestotrotz bleibt Worms 2 ein Muß für alle Fans und diejenigen, die es versäumten den ersten Teil zu kaufen.

WORMS 2

Hersteller:	Microprose	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium 166, 32 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (an einem PC) bis sechs (per Netzwerk oder Internet)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Sehr gut
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



Geschicklichkeitsspiel für Profis

RAYMAN'S WORLD

Gar fröhlich hüpft ein kleines, blondes Wesen durch den Dschungel. Lianen und Abgründe umgeht es geschickt und schreckt auch vor einer Konfrontation mit seinen Feinden nicht zurück. Rayman, der knuddelige Held aus dem gleichnamigen Spiel feiert in seinem neuen Abenteuer ein großartiges Comeback.

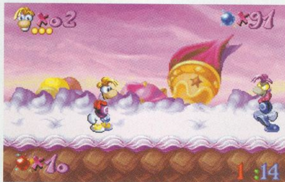


Trotz dieser Gefahr grinst Rayman fröhlich in die Welt.



Schnell das »Ting« ergattern, und dann nichts wie weg.

Die eingeschworene Gemeinde der Jump-and-run-Fans wird auf dem PC sehr vernachlässigt und muß neidisch auf die Konsolen-Jünger blicken, die ständig mit neuem »Hüpf und Spring«-Futter versorgt werden. Und so wartet man heiß und innig auf den nächsten »Sonic« oder freut sich ein Loch in den Bauch, wenn einmal ein Ableger dieser Art von Spiel auf dem Tisch landet. Da nun aber »Raymans World« erschienen ist, werden Sie einiges zu tun haben. Also, verdunkeln Sie das Zimmer, sagen sämtliche Meetings ab und besorgen sich feine Knabbereien. Rayman ist mit Abstand der niedlichste Vertreter der Computerhelden. Mit seinen lose in der Luft pendelnden Händen und dem ständig wippenden »Schippel« schließt man ihn sofort ins Herz. Umso größer war die Freude, als Ubi Soft vor rund sieben Monaten einen Nachfolger ankündigte.



In diesem Level stehen Sie einem bösen Spiegelbild gegenüber, das jede Ihrer Bewegungen nachahmt.

Nun muß sich Rayman wieder durch die Welten quälen und sein gesamtes Geschick unter Beweis stellen. Hierzu stehen ihm verschiedene »Funktionen« zur Verfügung. So drischt er zum Beispiel mit einer Faust auf die Gegner ein oder bringt sich mit seiner Propellerfrisur aus dem Gefahrenbereich. Selbstverständlich müssen diese Eigenschaften sinnvoll genutzt werden, indem sich Rayman unter anderem mit der oben erwähnten Faust in einen Ring verwickelt und von der einen Seite zur anderen schwingen kann. Meist sind dann an kaum erreichbaren Orten Lebenspunkte oder »Tings« versteckt. Von letzteren gibt es vier verschiedene Arten. So erhält man, wenn hundert blaue eingesammelt sind ein neues Leben oder es öffnet sich ein weiterer Weg, sobald man mehrere rote aufgelesen hat. Raymans Fähigkeiten nutzten die Programmierer schamlos aus. War der erste Teil schon schwer genug, ist Raymans World noch schwieriger zu meistern. Doch durch das feine Leveldesign und die hübschen Animationen macht dieses Jump-and-run immer mehr Spaß, je höher Sie in die weiten Welten vordringen. Fortuna sei Dank, baute Ubi Soft auch etliches Neues ein. Mußte zuvor jede Eigenschaft die Rayman besitzen konnte hart erarbeitet werden, ist er nun schon gleich zu Beginn damit ausgestattet. Doch das hat man auch bitter nötig, wenn man in den großen Level überleben will, ohne gleich ins Wasser zu fallen.

Zu guter Letzt wäre zu sagen, daß Raymans World ein Level-Editor beigelegt wurde, der sehr einfach zu bedienen ist. Somit steht dem Erschaffen eigener Stufen nichts mehr im Wege. **(ps)**

PHILIPP SCHNEIDER

Rayman ist immer noch der ungekrönte König auf dem Jump-and-run Olymp. Schon alleine die witzigen Animationen, wenn man mal etwas länger nicht an der Tastatur rührt, wissen zu begeistern.
Der Schwierigkeitsgrad mag für manche Gemüter vielleicht etwas zu hoch sein, dämpft den Spielspaß aber keineswegs. Für mich ist Rayman's World das, was Jedi Knight für die Action-Freaks ist.

RAYMAN'S WORLD

Hersteller: Ubi Soft		**Empfohlene Hardware:** Pentium/90, 16 Mbyte RAM
Betriebssystem: MS DOS & Windows 95		**Benchmark:** ①②③④⑤
Anzahl der Spieler: Einer		**Sprache:** Deutsch

Präsentation: Gut	**Spieltiefe:** Gut	**Multiplayer:** nicht vorh.
Ausstattung: Sehr gut	**Komfort:** Sehr gut	**Übersetzung:** Gut

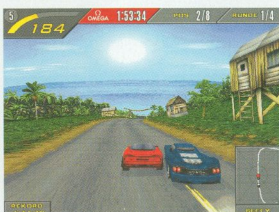
PC PLAYER WERTUNG



Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION

Und schon wieder ein verstecktes Update: Während Ubi Soft im Internet umsonst neue Strecken für »POD« anbietet und eine 3Dfx-Unterstützung eigentlich schon zum Standard gehört, verlangt Electronic Arts von den Kunden, für die »Need for Speed 2 Special Edition« noch mal richtig tief in die Brieftasche zu greifen. Das eigenständig spielfähige Programm enthält das gesamte Original (welches wir in der Ausgabe 6/97 vorgestellt haben) und ganze vier Neuerungen. Drei weitere Wagen, eine zusätzliche Dschungel-Strecke, die Option, alle Kurse auch rückwärts und spiegelverkehrt zu fahren, sowie die fällige 3Dfx-Unterstützung. **(ab)**



Mit dem Nazca C2 geht es spiegelverkehrt über den neuen Kurs.

ALEX BRANTE

Ex-Kollege Michael Schnelle meinte, Need for Speed 2 sei kein reinrassiges Action-Rennspiel. Dem kann ich nun ganz und gar nicht zustimmen. Nicht nur fehlt es an Setup-Optionen, vor allem aber das Prinzip »Lieber mit Vollgas in die Bande als rechtzeitiges Abbremsen« trifft eindeutig auf dieses Produkt zu. Die Special Edition kann mich – wie häufig bei solchen »Updates« – nicht überzeugen.

Nun gut, mit einer 3Dfx-Grafikkarte sieht das Ganze noch einen Tick besser aus und sorgt auch auf kleinen Rechnern für eine ordentliche Geschwindigkeit, aber ansonsten bringen weder die zusätzliche Strecke, noch die drei neuen Flitzer ein großes Maß an Abwechslung. Der Kauf lohnt somit nur für Interessenten, die bisher noch kein Bedürfnis nach Geschwindigkeit hatten.

NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION

Hersteller: Electronic Arts
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, per Modem/Nullmodem), bis acht (im Netzwerk)
Empfohlene Hardware: P/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Benchmark: ❶❷③④⑤
Sprache: Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Geschicklichkeitsspiel für Profis

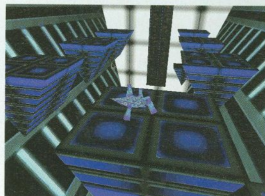
GALAPAGOS

Ein Spiel, bei dem Sie nicht den Helden, sondern die Umgebung kontrollieren? Das ist so, als müßten Sie zum Autofahren die Straße unter dem Wagen wegziehen.

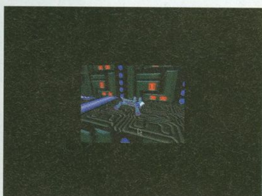


Erster Stock, bitte – Mendel düst wild von Plattform zu Plattform. (640 x 480, 3Dfx)

Das junge Programmierteam Anark wollte mit seiner NERM-Technik (Nonstationary Entropic Reduction Mapping) eigentlich nur demonstrieren, wie man dem Computer das Lernen beibringt. Da Spiele sich auch nicht schlecht verkaufen, bauten die Anarkisten die Technik einfach in ein solches ein. Die Story von »Galapagos« können wir schnell abhaken: Ein böses galaktisches Imperium schnappt sich eine künstliche Lebensform namens Mendel, die es zum Planetenzerstörer ausbilden will. Das müssen Sie natürlich verhindern, indem Sie Mendel aus seinem Gefängnis führen. Dazu können Sie ihm aber allenfalls einen Stupser mit der rechten Maustaste versetzen – ansonsten gilt es, diverse Brückenelemente, Schalter, Aufzüge und Barrieren so zu manipulieren, daß der wacker marschierende Vierfüßler nicht davor taumelt und desintegriert wird. Im Laufe des Spiels lernt Mendel durch die NERM-Routinen, sich vor tiefen Schluchten und fiesen Energiebarrieren in acht zu nehmen, oder entwickelt, wenn Sie ihn zu oft ins Gras beißen lassen, ein paar feine Neurosen. Die bekommt auch der Spieler, denn haben Sie schweißüberströmt eine besonders schwere Stelle geschafft, dürfen Sie sich noch nicht auf Ihren Lorbeeren ausruhen. Nur an bestimmten Save Points speichert Galapagos ab, was bei dem heftigen Schwierigkeitsgrad nicht immer für Freude sorgt. Überirdische Geräuscheffekte begleiten die Erkundungstouren, und herzallerliebst läßt Klein-Mendel zwischendurch eine R2D2-artige Piepskanonade ab.



Im nichtbeschleunigten Modus sieht die Grafik (640 x 480) zwar nicht viel schlechter aus, ...



... ist auf kleineren Rechnern aber nur im Mini-Fenster (256 x 192) einigermaßen spielbar.

Technik-Tip: Galapagos' rasante, aber nicht immer übersichtliche Kamerafahrten sehen mit 3Dfx-Karten am coolsten aus. Die brauchen Sie auf einem Pentium/90 auch, sonst spielt es sich mit 640 mal 480 Punkten so qualvoll langsam, daß man anstatt der Umgebung am liebsten die Bilder mit der Maus weiterschieben würde. **(ra)**



Beim Sturz in solche Tiefen zerlegt es Mendel leicht in seine Polygone.

ROLAND AUSTINAT

Ich mag Denkspiele. Und ich mag neue Spielideen. Bei Spinnen sieht das schon ein bißchen anders aus, aber mit dem kleinen Krabbelgeist Mendel habe ich mich schon bei seinem ersten Redaktionsbesuch angefreundet. Um so gespannter war ich auf die Testversion von Galapagos. Installiert, die Maus in die Hand genommen und losgespielt. Mist, jetzt habe ich nicht schnell genug auf die Schwebebrücke geklickt. Uff, gerade noch geschafft. Also rüber zum Energiedrehkreuz. Oh, was ist das? Ein neuer Weg? Aber warum endet der in ein paar Energiestrahlen? Spring rüber, Mendel, spring ... Aber das hat der Vierfüßler noch nicht gelernt.
Ein, zwei Stunden später: Ich hänge an den gleichen Knackpunkten und komme zu der Meinung: Viel NERM um nichts. Dabei hätte Galapagos so ein schönes Spiel sein können. Wilde Kameraschwenks, der putzig zeternde Mendel, der an sich pfiffige Levelaufbau – doch der brutale Schwierigkeitsgrad mit dem extrem ärgerlichen Speichermodus nimmt auch dem wohlgesonnensten Spieler den Wind aus den Segeln. Es stimmt bedenklich, wenn auf der ECTS selbst einer der Entwickler es partout nicht schaffte, einen Abschnitt heil zu überstehen. So toll die Idee vom lernenden Wesen auch sein mag – lernen sollten lieber die Jungs von Anark. Und zwar, daß selbst ein noch so gutes Spiel eine faire Lernkurve benötigt.

GALAPAGOS

Hersteller:	Anark/Electronic Arts	**Empfohlene Hardware:** P/133, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Betriebssystem:	Windows 95	Benchmark: ❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	Sprache: Englisch

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht vorh.

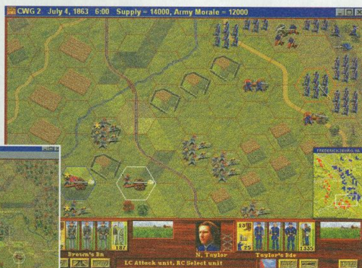
PC PLAYER WERTUNG



Strategiespiel für Fortgeschrittene

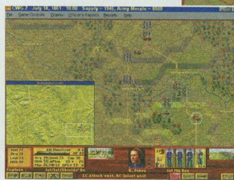
CIVIL WAR GENERALS 2:
GRANT – LEE – SHERMAN

Der amerikanische Bürgerkrieg ist nach dem Zweiten Weltkrieg immer noch die beliebteste Arena für digitale Gefechte. Nachdem Firaxis soeben die Schlacht um »Gettysburg« vorgelegt hat und »Bull Run« von Empire gerade den letzten Schliff erhält, legt Sierra ihre Version des Bruderzwistes vor.



Die grau schraffierten Hexfelder werden von der momentan aktiven Einheit nicht eingesehen.

Vor einem guten Jahr bekam der Vorgänger »Robert E. Lee: Civil War General« recht gute Kritiken. Ergo ist der »Civil War Generals 2« zwar wesentlich umfangreicher als sein Vorgänger, ansonsten halten sich aber die Änderungen in bescheidenen Grenzen. Runde für Runde bekämpfen Sie wahlweise als General der Süd,- oder der Nordstaaten die jeweils andere Seite. Den ein oder zwei Spielern stehen neben einem Editor insgesamt 45 historische sowie rund 150 fiktive Einzelschlachten zur Verfügung. Nur für Solisten geeignet sind dagegen die 17 Kampagnen mit ihren bis zu fünfästigen Missionsbäumen. Genau wie beim Vorgänger setzt der Computer anfangs die in zwölf Sorten vorrätigen Artilleristen, Infanteristen und Kavalleristen auf die Karte. Je nach Szenario trudeln später noch einige Verstärkungen ein. Zwischen den Missionen rüsten Sie Ihre Mannen mit bis zu 60 Waffen aus. Die werden sie auch brauchen, um auftragsgemäß ein paar Orte innerhalb einer vorgegebenen Rundenfrist entweder zu erobern oder zu halten. Neuerdings tummeln sich in der Landschaft sogar Sümpfe, Brücken, Ruinen und offenes Wasser. In letzterem schwimmen nun auch einige Schiffe. Per Maus ziehen Sie Ihre Einheiten in Point & click-Manier über die teils abgedunkelte Karte und nehmen erspähte Feinde noch im selben Zug unter Beschuß. Dabei gelangen kleine Avi-Filmchen à la »Fackeln im Sturm« zur Aufführung. Über die Höhe der Verluste entscheiden Faktoren wie Moral, der Versorgungsgrad, die Aufstellung oder das Terrain. **(md)**



Das Schlachtfeld läßt sich in zwei Zoomstufen anzeigen, die Übersichtskarte ist stets präsent.



Mit dem Editor erstellte Karten dürfen Sie via Internet weiter verteilen.

MANFRED DUY

Zugegebenermaßen gehört der amerikanische Bürgerkrieg für mich nicht unbedingt zu den interessantesten Schauplätzen für eine digitale Konfliktsimulation. Die gerade mal drei Standard-Truppensorten Artillerie, Kavallerie und Infanterie bieten auf Dauer einfach zu wenig Abwechslung. Zudem empfinde ich es auch eher als lästig, mich ständig um Nachschub – und Moralprobleme kümmern zu müssen. Davon und von der nicht animierten Biederpräsentation aber mal abgesehen, gehört Civil War Generals 2 sicherlich zu den besseren Vertretern seiner Art. Das historisch korrekt recherchierte Geschehen bietet Ihnen unzählige kleine taktische Aufgaben, ohne jedoch den Spielverlauf mit allzu viel Komplexität zu überfrachten. Der Gegner agiert zumeist taktisch geschickt und neue Features wie die »Undo«-Funktion, die zoombare Karte oder die Schiffe werden gerne entgegengenommen. Last but not least bekommt man mit den vielen Kampagnen und Szenarien ganz schön viel Bürgerkrieg, der nicht nur den interessierten Militärhistoriker über viele Nächte hinweg fesseln wird.

CIVIL WAR GENERALS 2: GRANT – LEE – SHERMAN

Hersteller: Sierra
Betriebssystem: Windows 3.1 & 95
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (an einem PC, E-Mail, unter Windows 95 Modem oder Netzwerk)

Empfohlene Hardware: Pentium/133, 16 MByte RAM
Benchmark: ❶②③④⑤
Sprache: Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

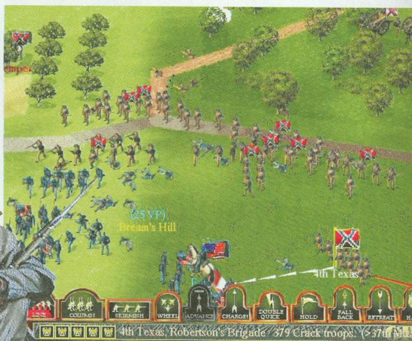
SID MEIER'S GETTYSBURG!

Die Geschichte des amerikanischen Bürgerkriegs interessiert hierzulande eigentlich niemanden. Trotzdem lohnt sich ein Blick auf Sid Meiers neuestes Werk, welches das trockene Strategiegenre dank Echtzeit auflockert.

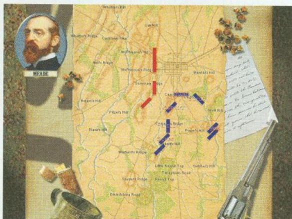
Die drei Köpfe hinter den Top-Titeln »Pirates!«, »Railroad Tycoon« und »Civilization«, Jeff Briggs, Brian Reynolds und – allen voran – Sid Meier, verließen letztes Jahr Arbeitgeber Microprose und gründeten ihre eigene Firma. Firaxis' erstes Spiel heißt »Sid Meier's Gettysburg!« (man bestaune den doch marketingträchtigen Namen des Kreativ-Direktors im Titel). Innovation lautet das oberste Gebot der kleinen Gruppe, und ein eigentlich rundenbasiertes Strategiespiel in Echtzeit ablaufen zu lassen, erfüllt diese Maxime schon sehr gut.

Der Kampf um Gettysburg erwies sich historisch als Vorentscheidung im amerikanischen Bürgerkrieg. Nach über zweieinhalb Jahren waren die Südstaatler (»Confederates« oder auch »Reds« genannt) schon arg dezimiert. Die Entscheidung von General Robert E. Lee, noch einmal mit aller Macht Richtung Washington aufzubrechen, hätte den Krieg um Jahre verlängern können. Jedoch hatten die Nordstaatler (»Federals«) um General Joseph Hooker Glück und schickten ihre Truppen genau zur richtigen Stelle, so daß sich die beiden Armeen in der Nähe der Stadt Gettysburg trafen. Damals, zwischen dem 1. und 3. Juli 1863, hielten die Federals diese wichtige Position, was die Reds zur Aufgabe zwang, da sie mit diesem Vorstoß auch ihre letzten Stellungen um den Mississippi (und damit die Versorgung aus dem Süden) aufgegeben hatten. Sid Meier's Gettysburg! läßt Sie diese Massenschlacht auf Ihrem PC nachspielen. 40 geschichtlich akkurate Szenarien stehen Ihnen entweder einzeln zur Verfügung, oder werden, sollten Sie sich für die Schlacht entscheiden, zu einer Mission zusammengestellt. Bei letzterem fangen Sie am Morgen des 1. Juli an, wobei der Ausgang und die Verluste in einem Kampf sich auf das weitere Geschehen auswirken. Jederzeit bietet Ihnen das Programm die Option, die Szenarien auch per Zufallsgenerator etwas anders zu gestalten, so daß kein Aufeinandertreffen dem anderen gleicht. Fix sind nur Stellungen, die Sie am Ende des Kampfes halten müssen. Dabei handelt es sich meist um strategisch wichtige Hügel. Wenn Sie sich für die Federals entscheiden, sind Sie meist von Anfang an im Besitz der sogenannten »Victory Points«, und es gilt, diese zu verteidigen. Umgekehrt müssen die Südstaatler meist den Rückzug der Feds erzwingen.

Am Start werden Ihnen Ihre Regimenter und Bataillone einzeln vorgestellt. Je nach Szenario müssen Sie bis zu 20 dieser Truppen kommandieren, was zu Kämpfen von 4000 bis 12000 Man-



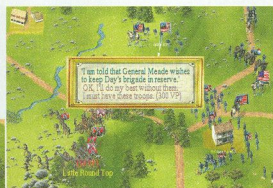
Die Federals ziehen sich langsam aber sicher vor den Einheiten der Südstaatler zurück, die im Begriff sind, Bream's Hill zu erobern.



Vor jedem Einsatz beraten die Generäle die Gesamtstrategie.

MANFRED DUY

Vom Erstlingswerk der neuen Sid-Meier-Firma Firaxis hätte ich mir dann doch ein wenig mehr erwartet als dieses zwar hübsche, aber allzu stereotype Armeengeschiebe. Im Gegensatz zu Alex bin ich der Ansicht, daß Echtzeit in einem Strategiespiel, das etwas auf sich hält, nichts zu suchen hat. Insbesondere in den größeren und mit vielen Regimentern bestückten Szenarien fehlt einfach die Zeit für ausgefeilte Manöver. Dort gebe ich gerade mal die grobe Marschrichtung sowie die Art der gewünschten Attacke an und harre dann der Dinge, die da kommen mögen. Schmerzlich vermißt habe ich in diesem Zusammenhang auch solche Standard-Features wie ein Wegpunktesystem oder die Möglichkeit, mehrere Bataillone zu einer Einheit zusammenzufassen. So aber dürfte Gettysburg vor allem für diejenigen unter Ihnen reizvoll sein, die in ihrer Kindheit kleine Plastiksoldaten auf dem Wohnzimmertisch plaziert und sich dabei gefragt haben, was wohl geschähe, wenn man sie auch in Bewegung setzen könnte ...



▲ Werden Reservebrigaden im Notfall aktiviert, führt dies zur Minderung der Endwertung.



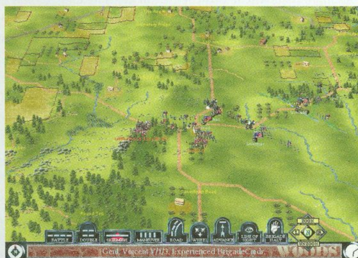
Nach Vollendung eines Szenarios haben Sie die Möglichkeit, sich den Kampf in der Wiederholung anzusehen.



Die Reds haben die Schlacht um die Hagerstown Road klar für sich entschieden.

nen führt. Große Startvorteile existieren dabei nie, es kommt ganz auf Ihr strategisches Geschick an. Als besonders entscheidend erweist sich häufig die Moral der Soldaten. Sinkt diese unter ein bestimmtes Niveau, ziehen sich die Jungs zurück, manchmal sogar für den Rest des Kampfes (was sich »Routing« nennt). Deckung von hinten oder der Flanke erhöht die Stimmung, alleingelassene Truppenteile hingegen ergeben sich sogar manchmal dem Gegner. Die großen Kanonen postieren Sie auf Anhöhen weit weg vom Geschehen, die kleineren Napoleons hingegen haben nur eine mittlere Reichweite. Überhaupt gilt es, die Landschaft zu Ihrem Vorteil zu nutzen: So bieten Wälder mehr Schutz und erhöhte Positionen sind schwerer einzunehmen, da die Soldaten während der Bewegung nicht schießen können und sich auf einem Anstieg merklich langsamer fortbewegen. Jedes Bataillon erhält gesonderte Befehle wie »Position halten«, schnell angreifen (»Charge«) oder zurückziehen.

Als äußerst unterschiedlich entpuppen sich die vier Schwierigkeitsgrade. Auf der schwersten Stufe zu gewinnen ist schon ein echtes Kunststück, was aber nicht unbedingt ein Indiz für erhöhte künstliche Intelligenz gilt. Die computergesteuerten Truppen verlieren nur nicht mehr so schnell die Moral, was Ihnen Vorstöße deutlich erschwert. So büßen Sie nur selten Soldaten ein, schaffen es aber nicht in der vorgegebenen Zeit Ihr Einsatzziel zu erreichen. Bis zu acht Spieler treten im Team oder gegeneinander auf dem Schlachtfeld an, was für deutlich mehr Angriffsvariationen sorgt. **(ab)**



Die Truppen um General Sweitzer und Dykes müssen noch etwas auf den Nachschub warten.

ALEX BRANTE

Während Hardcore-Stratege Duy etwas die Nase rümpft bei diesem ziemlich simpel gehaltenen Produkt, hat es mir einfach Spaß gemacht. Kein Handbuch war notwendig, um mir die Taktiken nahezubringen. Obwohl es an Abwechslung mangelt und die ganze Schlacht ziemlich schnell durchgespielt ist, reizt Gettysburg! zu einem kurzen Scharmützel zwischendurch. Während der computerkontrollierte Gegner sehr vorhersehbar angreift, artet eine Netzwerkpartie doch zu einer echten Nervenschlacht aus, da jeder immer neue Varianten probieren kann.
Die Präsentation ist für ein Strategiespiel wirklich gut, nur die Videoschnipsel können kaum zur Atmosphäre beitragen. Insgesamt eine gelungene Mischung aus den üblichen Echtzeit- und Hexfeld-Strategiespielen, der es einfach nur an Substanz, sprich Abwechslung, fehlt.

SID MEIER'S GETTYSBURG!

Hersteller: Electronic Arts
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer (an einem PC), bis zwei (per Modem/Nullmodem), bis acht (im Netzwerk)
Empfohlene Hardware: Pentium/133, 32 MByte RAM
Benchmark: ❶ ② ③ ④ ⑤
Sprache: Englisch

Präsentation: Gut	**Spieltiefe:** Durchschnitt	**Multiplayer:** Gut
Ausstattung: Durchschnitt	**Komfort:** Gut	**Übersetzung:** geplant

PC PLAYER WERTUNG



Adventure für Fortgeschrittene und Profis



FLOYD – ES GIBT NOCH HELDEN

Nicht pink, sondern Floyd: Der knuddelige Außerirdische ist der Anti-Held im neuesten Abenteuer der Adventuresoft Programmierer.

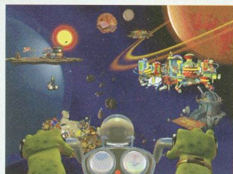
Wenn das George Orwell wüßte – der große Bruder ist 1997 auf Metro Prime Wirklichkeit geworden. Er heißt Omnibrain, ist oberster Mufti des allgegenwärtigen Konzerns und mag es gar nicht, wenn seine Untertanen traurig sind. Zur Aufheiterung werden sie einfach desintegriert, denn nur glückliche Bürger sind gute Bürger. Am liebsten würde Omnibrain seine Macht auch auf die Erde ausweiten, doch deren Einwohner sind noch zu primitiv und unzivilisiert.

Klingt alles ziemlich abgefahren? Willkommen bei »Floyd – Es gibt noch Helden«. Der indirekte Nachfolger von »Simon the Sorcerer 2« unterscheidet sich mit dem eher düsteren Thema nicht nur inhaltlich, sondern auch optisch von seinem Vorgänger. Alle Figuren sind nun gerendert und passen so noch besser zum Hintergrund, der in den dezenten Farben eines LSD-Rausches schillert. Schon in den ersten Minuten erfahren Sie etwas, was selbst Agent Mulder noch nicht weiß: Held Floyd arbeitet beim Ministerium für galaktische Unsicherheit in der Abteilung Kornkreise und brennt diese nebenbei mit einem illegal ausgeliehenen Raumschiff selbst. Auf dem Rückflug kollidiert er mit einer alten Voyager-Sonde, die prompt ins Ministerium stürzt und dieses heftigst verwüstet. Floyd befürchtet eine Bestrafung, denn bei der Aktion hat er einige Weisungen gebrochen. Diese werden von Omnibrain direkt ausgegeben und bei Mißachtung mit solchen Nettigkeiten wie sofortiger Desintegration oder einem Ausflug in die Korrektivanstalt belohnt. Noch grüner im Gesicht als sonst machen Sie als Floyd einen Abstecher in Dave's Space Bar, einer Kaschemme, in der Konzernvollstrecker und abgehalfterte Frachterkapitäne gleichermaßen abhängen. Als redlicher Bürger unterschreiben Sie bei einer Unterschriftensammlung gegen die Musikgruppe TLC (Treue Loyalisten des Concerns), deren Lieder subversive Botschaften gegen Omnibrain enthalten sollen. Das ist gleichzeitig der Auftakt eines Puzzles: Das Flugblatt gegen TLC reichen Sie bei Omnibrain ein, der die Gruppe daraufhin auf den Index setzt. Anschließend verpfeifen Sie einen Frachterpiloten, der TLC-CDs geladen hat, bei einem Vollstrecker, der ihn daraufhin erschießt. Böse, doch nötig: Nun können Sie den Frachtschein einem anderen Piloten zustecken, der damit in Metro Prime seine Ladung löschen kann.

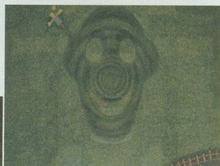
In der Bar entdeckt Floyd außerdem eine rätselhafte Frau, die ihm einen harmlosen Kurierauftrag anbietet. Was er nicht weiß: Die Dame heißt Dolores und ist eine der führenden Köpfe der Rebellen gegen den Konzern. Das Paket ist ebenso wie die Pillen, die der grünhäutige Musterbürger später kaufen wird, präpariert, damit die Regierung ihn als Weisungsbrecher bestraft. Der Hintergedanke: Die Rebellen brauchen Floyds Hilfe und wollen, daß er sich in der Korrektivanstalt von Cygnus Alpha davon überzeugt, daß auf Metro Prime nicht eitel Sonnenschein herrscht. Im Knast landen Sie dann auch, allerdings wegen des anfänglichen Raumschiffklaus. Zwangshypnose und stumpfsinnigen Arbeiten erschüttern nachhaltig Floyds Vertrauen in Omnibrain und lassen ihn vom obrigkeitshörigen Denunzianten zum selbstdenkenden Rebellen werden. Nur zu gerne entflieht er mit Dolores



▲ Besseres Leben durch die Chemie: Floyd will unbedingt die Charisma-X-Pillen haben.

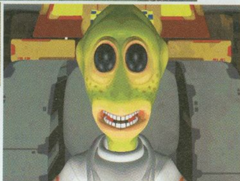


Mit seinem Weltraum-Roller fliegt Floyd zwischen den Schauplätzen hin und her.

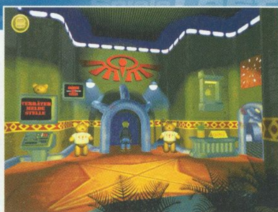




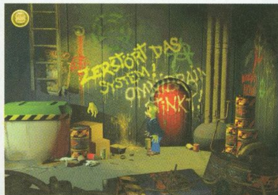
Die X-Akten live: So entstehen also diese Kornkreise.







Brave Bürger beichten ihre Weisungsvergehen ...



... die Rebellen machen ihrem Ärger auf andere Weise Luft.

aus der Gefangenschaft. Das dafür gestohlene Shuttle stürzt dummerweise auf einem nichterforschten Planeten ab, und nun müssen die beiden Helden mit Hilfe des schußwütigen Roboters SAM von dort entkommen. Erst dann können Sie sich den Rebellen anschließen und am Sturz von Omnibrain mitwirken.

Die verhältnismäßig ernste Story wird durch witzige Sprüche, die in der genial-guten deutschen Übersetzung hervorragend rüberkommen, leicht entschärft. Markanteste Sprecherin ist dabei Regina Lemnitz, die allen Enterprise-Fans als Whoopi Goldbergs deutsche Stimme in Erinnerung ist. Anderen Figuren wurden schreiend komische Dialekte verpaßt – Hessen, Berliner und Sachsen geben sich ein Stelldichein. Außerdem finden Sie permanente Anspielungen auf das Science-fiction-Genre und die TV-Kultur: In einem Schrotthaufen auf einem Müllplaneten liegt ein kaputter X-Wing samt R2-Einheit herum, und im Pillenshop begrüßt Sie E.T. auf Drogen. In der Besserungsanstalt laufen abwechselnd sinnentleerte Talkshows oder eine Folge von »Guter Orbit, schlechter Orbit«. Alternativ lauschen Sie den Worten von RDL+, dem Rundfunk Dankbarer Loyalisten. Über Ihr Orakel, eine Art Kommunikator, verwalten Sie nicht nur Ihr Inventar oder das Laden und Speichern. Es enthält außerdem eine Datenbank mit den wichtigsten Konzernbegriffen, die von Dolores später im Spiel rebellengerecht frisiert wird. Danach lesen Sie nicht nur Omnibrains, sondern die wahren Definitionen. Eine praktische Info-Funktion sagt Ihnen, welches Fernziel als nächstes ange-

VOLKER SCHÜTZ

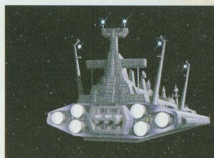
Die grüngesichtige Amphibie Floyd fällt aus der Reihe: Träge, wie für Kaltblüter üblich, watschelt sie durch die Weltgeschichte und versteht uns mit faden Dialogen zu langweilen. Floyds lethargische Blödeleien erfordern Schilder, auf denen in großen Lettern »Jetzt lachen« geschrieben steht.

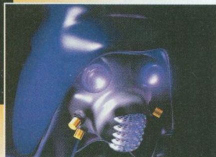
Selbst die technische Umsetzung kann mich nicht überzeugen: Vor Gesprächen oder dem Aufnehmen einiger Gegenstände läuft der Grünling Umwege, die an Kapitän Dreads Schiffahrtskünste aus Monkey Island 2 erinnern. Einmal verlange ich beispielsweise, daß Floyd den Mülleimer näher betrachtet, doch er flitzt schnurstracks daran vorbei in die Bar nebenan. Auch wenn diese Regung Verständnis weckt – ich würde auch eher an der Theke Bier schlürfen, als in herrenlosen Abfällen wühlen – erwarte ich von einem Bildschirmcharakter mehr Gehorsam. Letztendlich bleibt die umständliche Bedienung des »Orakel«-Inventars zu bemängeln, die das ungeliebte »Probiere Gegenstand X an Stelle Y aus«-Spielchen unnötig in die Länge ziehen. Es gibt bessere Abenteuer in der Galaxis.

IM VERGLEICH

	FLOYD	BAPHOMETS FLUCH 2	DUCKMAN
Präsentation:	Gut	Sehr gut	Durchschnitt
Spieltiefe:	Gut	Gut	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
Komfort:	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt
Übersetzung:	Sehr gut	Sehr gut	geplant
Wertung	★★★★	★★★★★	★★★★

Während Baphomets Fluch 2 den Spieler durch langwierige, wenn auch nicht -weilige Dialoge und seine dichte Atmosphäre unterhält, legen sowohl Floyd als auch Duckman ihre Akzente verstärkt auf den Rätselpart. Keines der letzteren zeichnet sich durch übermäßig einfache Knobeleien aus, doch bleibt Duckman auf Dauer logischer und fairer. Optisch fällt es jedoch hinter Floyds Render- und Baphomets Zeichentrickgrafiken weit zurück. Wer auf durchweg gute Unterhaltung steht, dem sei Baphomets Fluch 2 angeraten, während Freunde von witzigen Adventures sich für Duckman und Fans beinharter Rätseleien für Floyd entscheiden sollten.





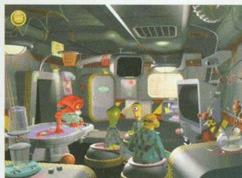
Sowohl die Korrektivanstalt als auch das Verhörpersonal erinnern verdächtig an eine bekannte Filmserie.



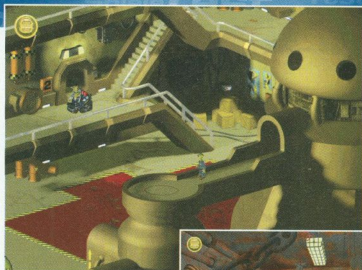
Das Orakel zeichnet all Ihre Vergehen gnadenlos auf.

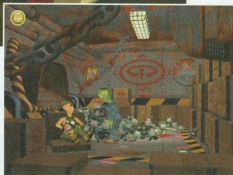


▲ Floyd versucht, zwischen dem Lademeister und dem Frachterkapitän ohne Frachtschein zu vermitteln.



Es geht doch nichts über eine Folge »Guter Orbit, schlechter Orbit« mit den Mithäftlingen.







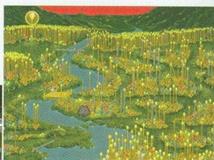
Der Wachroboter ist ausgetrickst, Dolores im Müllschacht gefunden, nun trennt Floyd nur noch ein Denkspiel von der Freiheit.

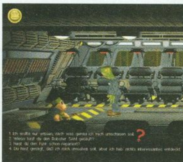
gangen werden sollte, aber gibt zum Glück keine Detaillösungen. Floyds Personalien enthalten eine Liste aller Weisungsverstöße, die im Laufe des Spiels immer länger wird und genauso komisch wie die Datenbank zu lesen ist. Sie steuern Floyd mit der Maus, wobei mit der rechten Taste Aktionen wie Ansehen, Nehmen oder Benutzen ausgewählt werden können. Wenn Sie im späteren Spielverlauf zu SAM wechseln, dürfen Sie sich auch für ein Raketensymbol entscheiden ... Dialoge laufen althergebracht ab: Sie wählen an bestimmten Stellen aus, welche Antwort gegeben werden soll. Sie können zwar die Unterhaltungen verkürzen, indem Sie auf die rechte Maustaste drücken, allerdings gibt es dazu keine Untertitel, die man erheblich schneller lesen könnte. Des weiteren dürfen zwar Zwischenanimationen mit einem Klick auf beide Maustasten abgebrochen werden, stapft Floyd jedoch von einer Seite des Bildschirms zur anderen, können Sie nichts anderes tun als zusehen oder einen Kaffee aufsetzen.

Noch ein paar andere Designmängel machen das Spiel nicht nur zum Vergnügen. Die putzige Grafik leidet etwas am »Down in the Dumps«-Syndrom. Da Floyds Bewegungen alle vorberechnet sind, läuft er wie auf Schienen durch die Landschaft. Bewegungsfreiheit wie in LucasArts-Adventures? Fehlanzeige. Nervig wird das, wenn Sie etwa mit einer anderen Person reden wollen, die schräg links von Floyd steht. Anstatt sich leicht nach links zu bewegen und das Gespräch zu beginnen, dreht sich der Außerirdische fast einmal um die eigene Achse, geht am Gegenüber vorbei, dreht sich dann nach rechts und beginnt endlich zu reden. Nicht selten scrollt dabei der Hintergrund erbarmungswürdig langsam mit, oft verläßt der Held das Bild nach rechts und taucht dann unlogischerweise rechts im nächsten Raum wieder auf. Die Zwischenspielchen, deren Schwierigkeitsgrad für die deutsche Version teilweise entschärft wurden, machen den Eindruck, als wollte das Spiel damit künstlich in die Länge ziehen. Musik wird nur spärlich eingesetzt, dafür kommen zur guten Sychronisation ebenso gute Umgebungsgeräusche dazu. **(ra)**

Preisfrage: Aus welchem Film kennen Sie die gleich folgende Szene?







Während Dolores im abgestürzten Shuttle nach dem Funkgerät sieht, jagen SAM und Floyd im Urwald einen Eingeborenen.

ROLAND AUSTINAT

Guten Orbit, Bürger. Es dauerte eine Weile, bis ich mich in die teils bizarre Logik der Briten hineingedacht hatte, doch die witzige Grafik und die gute Sprachausgabe erleichterten mir die Eingewöhnung. Floyd schafft den Spagat zwischen einem eher düsteren Thema und dessen spielgerechter Darstellung mit Bravour. Meine Motivation hätte allerdings noch gesteigert werden können: Nervige Actionelemente verleiden mir etwas den Spaß – schließlich will ich ein Adventure spielen, und da regiert im Allgemeinen die Logik, nicht der Zufall.

Ich beiße dann endgültig ins Mauspad, wenn Floyd in aller Seelenruhe über den Schirm wandert, obwohl ich heiß darauf bin, eine zündende Idee auszuprobieren. Solche technischen Unwägbarkeiten kosten Floyd den fünften Stern. Adventure- und Sci-fi-Fans, die sich auch durch einen verquer-britischen Mix aus beinharten, nicht immer logischen Puzzeln und obskuren Denkspielen nicht ins Bockshorn jagen lassen, sei Floyd dennoch ans Herz gelegt.

FLOYD – ES GIBT NOCH HELDEN

Hersteller:	Bomico	**Empfohlene Hardware:**	P/133, 32 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Sehr gut

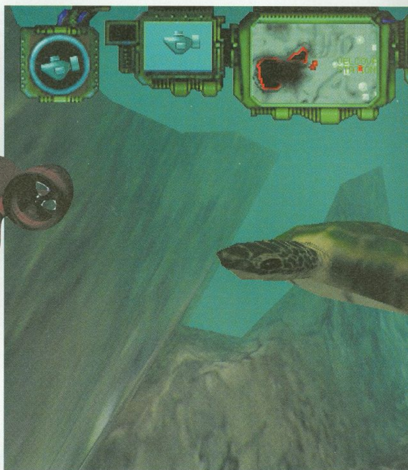
PC PLAYER WERTUNG



Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SUB CULTURE

Gehen Sie als Privateer auf Schleichfahrt, um mit der Elite zweier Subkulturen den Frieden zu planen. Schließlich können nur Sie allein mit Diplomatie und Kampfgeschick die gesamte Meeresflora und -fauna vor dem drohenden Untergang retten.



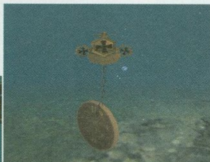
Alle Meeresbewohner sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet.

Hutzelige Wichtelmännchen kennt unser Kulturkreis schon lange. Wovon der Nordeuropäer als solcher allerdings noch nichts ahnt, ist die Existenz unter der Meeresoberfläche hausender Wassergnome. Die Gattung der kleinwüchsigen Seebewohner besteht aus zwei Gruppen, den Prochas und den Bohine. Wichteluntypisch knuddeln sich diese putzigen Gesellen aber nicht den lieben langen Tag, sondern hauen ihren Mitzwergen bei jeder Gelegenheit tüchtig auf die Nase. Sie steuern den obdachlosen Söldner Bubba (eine riesige Konservendose zerschmetterte sein schnuckeliges Eigenheim), der zwischen beiden Fronten laviert und eigentlich nur seinen Lebensunterhalt verdienen möchte, aber letztendlich doch genötigt wird, die Unterwasserwelt zu retten.



Die für Ihr U-Boot käufliche Ausrüstung erhält im Laufe des Spiels Zuwachs.

Während zu Beginn der Schwerpunkt des Spiels auf dem Sammeln von und Handeln mit Rohstoffen basiert, verstricken Sie sich zu späterem Zeitpunkt immer tiefer in den Konflikt der beiden »Kleinstaaten«. So reisen Sie also im U-Boot durch schummrige Untiefen in Bubbas Bucht und klauben allerlei Glitzerkram zusammen. Natürlich erst, nachdem Ihr Gefährt über passendes Equipment verfügt: Die Suck-O-Matic saugt beispielsweise Erz oder Perlen in den Laderaum, ein Magnet zieht Münzen und Kronkorken an, und der Greifer nimmt verschiedenste Objekte wie Felsbrocken, Steine oder gar Schätze auf. Da der Platz in dem 12cm großen Vehikel recht begrenzt ist, müssen Sie in jedem Hafen entscheiden, welches der praktischen Sammelgeräte am Schiff montiert wird. Von dieser Auswahl hängt wiederum ab, wie erfolgreich die nächste Beutetour ausfällt. Befestigen Sie den Magneten am Bug, finden aber auf Ihrer Rundfahrt nur Erzablagerungen, erreicht Bubba den nächsten Ankerplatz zwangsläufig unverrichteter Dinge. Haben Sie aber Glück und erblicken Münzen, schlep-



▲ Kleiner Mann ganz groß: Unter Mühen schleppt Bubbas U-Boot ein gigantisches Geldstück ab.



Ein sabotierter Walker steht kurz vor der atomaren Explosion. Klauen Sie den Prototypen und erzwingen damit einen Waffenstillstand zwischen den Prochas und den Bohines.

WAREN	WIR VERKAUFEN	WIR KAUFEN	LADERAUM
Erz	--	200	--
Raffiniertes Erz	2361	1453	--
Metall	--	120	--
Behandeltes Metall	--	--	--
Perlen	--	3066	--
Kupfer	--	700	--
Behandeltes Kupfer	2783	1758	--
Sauerstoff	--	285	--
Entsalztes Wasser	544	217	--
Seegras	700	--	--
Seetangbier	400	--	--
Plankton	80	--	--
Kaviar	2763	1498	--
Medizinisches Material	--	907	--
Methan	528	151	120
Tabak	4169	2237	--
Gummi	--	741	--
Lebertran	674	471	--
Gift des Löwenfisches	--	5783	--

INFO KAUFEN VERKAUFEN OK Credits: 7484

Die Preise der zu kaufenden/verkaufenden Waren wechseln ständig, da sie sich nach derzeitigem Angebot und Nachfrage richten.







◀ Gerade in der wichtigsten Mission schmoren Ihre Leitsysteme durch. Glücklicherweise leitet der Schiffscomputer die Steuerbefehle über Ihren Schokoladenautomaten um.

◀ Piraten halten den bohinischen Botschafter gefangen. Retten Sie ihn, bevor die Unterwasserwelt dem ewigen Krieg geweiht wird.



Das Andocken am bohinischen Lager verläuft vollautomatisch.

pen Sie diese ab und verkaufen sie im nächstgelegenen Hafen. Die zu erzielenden Preise schwanken von Anlegestätte zu Anlegestätte erheblich, so daß Sie gegebenenfalls ins Händlergeschäft einsteigen können. Transportieren Sie etwa raffiniertes Erz (um Mißverständnissen vorzubeugen: Es handelt sich nicht um eine Art besonders cleveren Metalls) von der Raffinerie zu den umliegenden Stationen und nehmen auf dem Rückweg eine Fuhre Methan mit, läßt sich leicht die eine oder andere Mark verdienen. Der Wert der unterschiedlichen Rohstoffe in den einzelnen Unterwasserstädten hängt dabei nicht nur vom jeweiligen Standpunkt ab, sondern verändert sich dynamisch nach ökonomischen Prinzipien. Ist der Markt beispielsweise mit Seetang übersättigt, sinken die Preise langsam aber stetig in den Keller. Kaufen Sie den letzten Rest einer Ware, steigt der zu zahlende Betrag enorm an.

Wie Sie letztendlich Ihr Geld verdient haben, früher oder später werden Sie es in Ihr U-Boot reinvestieren. Panzerung, Bewaffnung und Extrazubehör helfen beim Kampf gegen aggressive Fische und immer häufiger auftauchende, marodierende Piraten. Außerdem vergeben die Prochas und Bohine Spezialaufträge an gut ausgerüstete Söldner. Es liegt an Ihren diplomatischen Fähigkeiten, die Waagschalen der zwei Parteien ausgeglichen zu halten. Retten Sie zum Beispiel den Botschafter der einen Seite, reagiert die andere verärgert. Zerstören Sie daraufhin die Hafenanlagen Ihrer letzten Auftraggeber, wechselt Ihr Beliebtheitsgrad erneut. Sollte es Ihnen lange genug gelingen, den Frieden zu bewahren, nimmt die Geschichte eine erstaunliche Wendung: Prochas und Bohines streiten zusammen gegen die immer mächtiger werdenden Piraten (der zweite Teil des Spiels soll übrigens dem Konflikt zwischen den winzigen Wassergnomen und den Menschen gewidmet sein). Eine nur in Häfen aufzurufende Save-Funktion erlaubt das Speichern des Spielstandes. Dies ist allerdings während eines Auftrags nicht möglich. **(vs)**

VOLKER SCHÜTZ

Die Atmosphäre von Sub Culture zieht mich sofort in ihren Bann und in die Tiefen des Ozeans. Unter den Wogen herumgondeln, Meeresschildkröten begegnen und Zitteraale unter Strom setzen – da kommt mein Herz ins Schwärmen. Gerade mit der beruhigend aus den Lautsprechern dudelnden Fahrstuhlmusik fühle ich mich in ein riesiges »Glass Bottom Boat« versetzt. Der Handel zwischen den einzelnen Städten ist gleichermaßen lukrativ und unterhaltsam; das Ausprobieren neuen Equipments kurzweilig: Ich rette mit meiner eben erworbenen Fluchtkapsel die Überlebenden eines Schiffunglücks oder steuere ein noch kratzerfreies ROV-Mini-U-Boot per Fernsteuerung durch enge Minenfelder. Komplexe und abwechslungsreiche Missionen bringen lang anhaltenden Spaß.

Die fortlaufende Geschichte bleibt schlüssig, birgt in sich sogar vage Anspielungen auf unsere Realität. Ärgerlich hingegen ist die ungewöhnliche Landkarte, der überdies ein Kompaß fehlt. Es dauerte eine Weile, bis ich mich daran gewöhnt hatte. Außerdem mutet es verwunderlich an, wenn die beiden Gnomgruppen eine merkwürdige Unentschlossenheit an den Tag legen: Ich habe die eine Partei zwar gerade übelst hintergangen, doch sie treibt weiterhin Handel mit mir und vergibt sogar neue Aufträge. Den letzten Kritikpunkt stellt die umständliche Speicherfunktion dar, die es nicht erlaubt, während eines Auftrags zu sichern. Zu diesem einfallslosen Mittel griffen bisher nur Entwickler, denen ihr neu programmiertes Spiel zu einfach vorkam.

SUB CULTURE

Hersteller:	Ubi Soft	**Empfohlene Hardware:**	P/133, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

HERCULES


Was für ein gigantischer Gegner sich hier dem tapferen Hercules entgegenstellt.

Disneys 35. Zeichentrickfilm »Hercules« eroberte die Kinderherzen ebenso, wie es »Arielle« oder »Aladdin« taten. Getreu der Devise: Was auf der Kinoleinwand gut lief, kann auf dem Computermonitor nicht schlechter werden, erschuf Disney Interactive flugs ein neues Jump-and-run.

Hercules – der griechischen Sage nach ursprünglich Herakles – wurde von Zeus und Alkmene gezeugt. Stark und mutig wie der Held damals war, bekam er vom Orakel den Auftrag zwölf Arbeiten zu vollbringen um die Unsterblichkeit zu erlangen. So arbeitete Herakles hart und ausdauernd, bis er die goldenen Äpfel der Hesperiden erlangte, oder die Ställe von Augias gereinigt hatte. Da nun aber Hades – der Herrscher der Unterwelt – die restlichen Götter vom Olymp stoßen wollte, mußte Hercules schnell handeln und in etlichen Level sein Können in der Kampfeskunst und im Springen unter Beweis stellen.


In den 3D-Leveln warten allerhand üble Fallen auf Sie.

An diesem Punkt stolperte Disney Interactive über ein Problem: Rund 90% aller Computerspieler besitzen keine göttlichen Fähigkeiten. Also erfand man schnell ein kleines Heldentrainingsprogramm , dem sich jeder potentielle Hercules unterziehen muß. Selbstverständlich wurde Ihnen auch ein Ausbilder – namens Phil – zugeteilt. Dieser hat zwar rein gar nichts mit der griechischen Mythologie zu tun, spornt den Spieler aber trotzdem mit Sprüchen wie »Denk nach« oder »Konzentration« zu digitalen Höchstleistungen an. Zum Übungsplan gehört das Ausweichen von schweren Sandsäcken ebenso, wie das Erretten holder Jungfrauen-Attrappen. Nebenbei müssen etliche Münzen aufgesammelt werden, die sich hinter so manchem Stein verstecken. Anhand dieser wird dann Ihr Können festgelegt. Nach jeder Mission erhalten Sie einen Titel, der zum Beispiel »Schwächling« oder »Held« heißen kann.

Besonders auffällig bei Hercules ist, daß es ein 2D-Jump-and-run, inklusive eines leichten dreidimensionalen Touchs ist. Der Spieler muß somit an einigen Stellen des Spieles in die Landschaft hineinlaufen, um große Hindernisse, wie einen Felsbrocken zu umgehen.

Ein besonderes Lob verdienen die vielen unterschiedlichen Kreaturen und gigantische Endgegner, welche sich in den Welten von Hercules tummeln. Da wären unter anderem kleine, aber flinke Steinvögel oder riesige hundeähnliche Ungetüme, die pfeilschnell angreifen. Um dieser Plage Herr zu werden, sammelt der Spieler auf seiner Reise einige sehr nützliche Waffen, wie ein flammendes Schwert, das den Feinden auf Knopfdruck Feuerbälle entgegenwirft. **(ps)**


Der Trainingsparcour macht aus jedem Feigling einen wahren Helden.

PHILLIP SCHNEIDER

Hercules ist ebenso wie Rayman's World ein tolles Jump-and-run. Die vielen, witzigen Ideen, wie der Trainingsmodus oder das Zertrümmern von großen Steinsäulen die dem Spieler den Weg versperren, sind sehr gut. Besonders spaßig fand ich die ständigen mehr oder weniger aufmunternden Sprüche von Phil, der beim ersten Level im Hintergrund wuselt und dem Helden Hercules die Bahn freimacht.

Wenn Sie nun ins Grübeln kommen, warum Raymans World fünf Sterne erhielt und Hercules nur vier: Die Idee der dritten Dimension weiß zwar am Anfang zu begeistern, ist aber in manchen Welten mühsam. So gibt es zum Beispiel nur bestimmte Pfade, die in den Bildschirm hineinführen. Ein anderes Manko wäre in jenen Leveln festzustellen, die in einer kompletten 3D-Landschaft stattfinden. Dort bewegen Sie sich zwar nach rechts und links und bestimmen auch die Geschwindigkeit mit der sich Ihr Held fortbewegt, aber Sie werden ihn nie ganz zum Stehen bringen. Zudem kommt, daß man hier die Entfernung zu den Hindernissen nur schwer abschätzen kann und somit manchmal unverhofft dagegenknallt. Ansonsten ist Hercules eine gute Alternative zu Rayman's World, da es wesentlich einfacher zu meistern ist.

HERCULES

Hersteller:	Disney Interactive	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Gut

PC PLAYER WERTUNG



Spiele-Test

Wir sind dabei !
Stand C4/D5
...es lohnt sich !

COMPUTER '97

CROSS
Computersystems GmbH

Zweigstelle

CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
48143 Münster
Tel. 0251 - 511160
Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie zus: Zusatz CD

** Internet: http://www.flightsimulator.de **

CD SPIELE

3D Ultra Mini Golf	d	4	49.-
3D Ultra Pinball Lost Cont.	d	2	49.-
3rd Millenium (Win 95) *	d	2	77.-
688i Hunter Killer	d	2	75.-
7th Legion	d	8	74.-
Adidas Power Soccer	e/d	4	69.-
Age of Empire *	d	8	89.-
AH-64 Longbow 2 (Win 95) *	d	2	74.-
AHX-1 (Viper) (Win 95)	e/d	2	75.-
Akte Europa	d	8	74.-
Andretti Racing (Win 95) *	d	2	74.-
Anno 1602 * (Win 95)	d	2	74.-
Anstoss 2	d	4	77.-
Apollo 18: Moon Mission *	e/d	2	69.-
Armored Fist 2 *	e	2	79.-
Atlantis	d	3	79.-
Atomic Bomberman	d	8	54.-
Baphomets Fluch 2	d	3	79.-
Beasts & Bumpkins	d	1	69.-
Betrayal in Antara	d	8	79.-
Birthright	d	5	69.-
Blade Runner *	e/d	3	89.-
Bleifuß 2 Rally *	e/d	2	55.-
Bleifuß Fun	d	2	59.-
Bundesliga Manager 97 V1.35	d	4	69.-
Bust a Move 2	d	1	55.-
Carmageddon	d	1	69.-
Civilization 2	d	8	55.-
Civilization 2 Szenario-CD	d	8	25.-
Close Combat 2 *	d	2	89.-
Cobra 11	d	1	39.-
Comanche 3	d	2	79.-
Command & Conquer 1 oder 2	d	8	79.-
Command & Conquer Mission	d	zus	29.-
Conquest Earth	d	8	79.-
Constructor	d	8	74.-
Daggerfall	e	5	55.-
Dark Colony	d	8	69.-
Dark Earth *	d	3	79.-
Dark Hermetic Order *	e/d	1	69.-
Dark Reign	e/d	8	84.-
Demonworld	e/d	8	75.-
Der Industriegigant (Win 95)	d	2	69.-
Der vergessene Gott (Win 95)	d	3	66.-
Descent to Undermountain *	e/d	1	69.-
Diablo (Win 95)	e/d	5	75.-
Diablo - The Green Portal	d	zus	25.-
Die Siedler 2 + Mission CD	d	8	79.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	29.-
Dogday (Win 95)	d	3	69.-
Dreams (3D fx) *	d	1	77.-
Dungeon Keeper	d	3	75.-
Dungeon Keeper Mission CD	d	zus	39.-
Earth 2140	d	8	39.-
Earth 2140 Mission CD 1	d	zus	29.-
Extreme Assault	d	2	59.-
F1 Grand Prix 2	d	2	69.-
F1 Grand Prix 2 Strecken	d	zus	39.-
F1 Manager 97 prof. (Win 95)	d	2	69.-
F1 Racing (Win95) nur 3D fx	d	1	79.-
FIFA Soccer 98 (Win 95) *	d	4	74.-
Fighters Anthology *	d	2	79.-
Fighting Force *	d	1	79.-
Flight Simulator 98 (Win 95)	d	2	119.-
Flight Simulator Sceneries	d	ab	29.-
Flight Unlimited 2 *	d	2	79.-
Floyd (Win 95)	d	3	74.-
French Open Tennis 97	e/d	4	55.-
Frogger (Win 95) *	d	1	79.-
Galapagos (Win 95)	d	1	74.-
Gettysburg (Sid Meier) *	d	2	74.-
G-Police *	e	2	89.-
Half-Life	e	1	89.-
Hattrick Wins (Win 95) *	d	2	69.-
H.E.D.Z. (Win 95)	e/d	1	79.-
Heroes of Might & Magic 2	d	5	69.-
Herrscher der Meere *	d	8	74.-
Hexen 2 (Win 95) 3D fx	e	1	84.-
Hugo 5	d	1	65.-
Intern. Rally Championship	d	2	74.-
I-War *	d	2	74.-
IF 22 Raptor (3D fx)	d	2	84.-
Imperialismus	d	2	69.-
Incubation (Battle Isle 4)	d	8	69.-
Interstate 76 (Win 95) (3D fx)	d	2	74.-

CD SPIELE

Jack Orlando	d	3	39.-
Jedi Knight	e	1	89.-
John Madden Football 98	e/d	4	74.-
Joint Strike Fighter *	d	2	79.-
KKND Xtreme *	d	8	59.-
KKND Mission Disc (Win 95) *	d	zus	29.-
Lands of Lore 2	d	5	75.-
Legacy of Kain (Win 95)	d	1	69.-
Leviathan	e/d	8	74.-
Links LS 98	e/d	4	79.-
Links LS Original-Kurse	e/d	je	39.-
Little Big Adventure 2	d	3	74.-
Lords of the Realm 2	d	8	79.-
Lords of the Realms 2 Mission	d	zus	29.-
Lucas Arts Ten Adventures	d	3	55.-
Mageslayer	e	1	89.-
Max Montezuma *	d	3	69.-
M.I.A. Missing in Action	d	1	69.-
Monkey Island 3 *	d	2	84.-
Monopoly inkl. Mauspad	d	8	59.-
Monopoly Star Wars Edition *	d	6	74.-
Moto Racer (Win 95) (3 Dfx)	d	4	79.-
Myth - The Fallen Lords	d	8	79.-
NBA Live 98 (Win 95) *	d	4	74.-
Need for Speed 2 Sp. (Win 95)	d	2	79.-
NFL Quarterback Club 98 *	e/d	4	69.-
NHL Hockey 98 (Win 95)	d	4	74.-
NHL Breakaway 98	e/d	4	69.-
NHL Powerplay Hockey 98 *	d	4	74.-
Nuclear Strike (Win 95)	d	1	69.-
Outlaws (Win 95) 3D fx	d	1	75.-
Outpost 2	d	8	77.-
Overboard	e	2	69.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64 . Unseren Einkaufsberater erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Panzer General 3D	d	8	74.-
Pax Imperia (Win 95) *	d	2	69.-
Pazifik Admiral	d	2	69.-
Perry Rhodan - Operation.. *	d	2	74.-
Phantasmagoria 2	d	3	69.-
Piraten *	d	8	89.-
POD (Win 95) (3 D fx)	d	1	69.-
Postal	e/d	1	74.-
Pro Pinball - Timeshock (W95)	d	2	69.-
Rayman´s World	d	1	49.-
Rebel Moon Rising *	e/d	8	69.-
Red Baron 2 *	e/d	2	69.-
Resident Evil (Win 95) 3D fx	d	1	74.-
Riven - The Sequel to Myst	e	3	74.-
Sabre Ace	d	2	79.-
Shadows of the Empire (W95)	e/d	1	74.-
Shrak	e	zus	39.-
SIM City 3000 *	d	2	74.-
Space Bar (Win 95)	d	3	69.-
Speedboat Attack	e	1	64.-
Star Trek: Starfleet Academy *	d	3	74.-
Starcraft *	d	8	84.-
Swing (Win 95)	d	6	39.-
Take No Prisoners	e	1	74.-
T.F.X. 3: F22 * (Win 95)	d	2	79.-
Test Drive 4 * (Win 95)	d	2	74.-
Total Annihilation (Win 95)	d	8	79.-
Tomb Raider (3D fx)	d	1	74.-
Tomb Raider 2 * (3D fx)	d	1	79.-
Turok (Win 95) * (3D fx)	d	1	84.-
Vermeer	d	2	59.-
Virtua Fighter 2 (Win 95)	e/d	1	79.-
Warhammer 2-Dark Omen (W95)	d	8	69.-
Warlords 3	d	8	74.-
Wing Commander 4	d	1	55.-
Wing Commander 5 * (Win 95)	d	2	74.-
Worldwide Soccer (Win 95)	d	4	79.-
Worms 2 *	d	8	74.-
X-COM: Apocalypse	d	1	74.-
X-Wing vs. Tie-Fighter (3D fx)	e/d	1	74.-
X-Wing Stellar Combat Level	zus	1	39.-
Zombieville *	e/d	1	66.-

Angebote

Aces of the Deep	d	2	24.-
Alien Trilogy	e/d	1	35.-
Battle Isle 3	d	8	39.-
Creatures	d	6	39.-
Descent 2 (3D fx)	d	1	25.-
Die Fugger 2	d	8	25.-
Dragon Lore 2	d	3	39.-
Fallen Haven (W95)	d	8	29.-
F1 Manager 96	d	2	39.-
F22 Lightning 2 *	d	2	29.-
Fantasy General	d	8	26.-
Flying Corps (3D fx)	d	2	44.-
Grand Prix Manager 2	d	2	35.-
Hexen	e	1	39.-
Holiday Island	d	2	49.-
Holiday Island Szenario	d	zus	25.-
M.A.X.	d	2	35.-
Master of Orion 2	d	2	55.-
MDK (3D fx)	d	1	35.-
Mega Race 2	d	1	26.-
Monty Python´s Ritter	d	2	25.-
Myst	d	3	49.-
Panzer General 2	e/d	8	26.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Pro Pinball - The Web (Win 95)	d	2	25.-
Project Paradise	d	1	25.-
Rallye Racing 97	d	4	49.-
Rallye Racing 97 xTra Strecken	d	2	39.-
Rebel Assault 2	d	1	44.-
Riddle of Master Lu	d	3	24.-
Road Rash (Win 95)	d	2	29.-
Schleichfahrt	d	2	35.-
Shattered Steel	e/d	1	15.-
Sherlock Holmes 2	d	3	29.-
Silent Hunter	d	2	49.-
Silent Hunter Mission CD 2	d	zus	25.-
Simon the Sorcerer 1 & 2	d	3	25.-
Star General	d	8	29.-
Steel Panthers 2	d	8	29.-
The Dig	d	3	44.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win 95)	d	2	29.-
Time Commando	d	1	29.-
US Navy Fighters 97	d	2	29.-
Virtual Snooker	e/d	2	25.-
Warcraft 2	d	8	29.-
Wing Commander 3	d	2	33.-
Worms inkl. Missions	d	8	29.-
Z	d	8	29.-
Zork Nemesis	d	3	29.-

CD-Bundles

CROSS Sonder Bundle (Pirates Gold, F1 GP1, F15 Strike Eagle, Shattered Steel)	d	7	39.-
Die Siedler 2 Gold Edition (Die Siedler 2, Original Mission CD + 100 Welten)	d	7	79.-
Extreme Velocity (T.F.X. EF2000, AH-64 Logbow, A.T.F.)	d	2	85.-
Gold Games 2 (Z, Baphomets Fluch, Hind, Bleifuß, Apache Longbow, +21 Spiele)	d	7	39.-
Forgotten Realms Archieve (Eye of the Beholder 1+2+3, Dungeon Hack, Pools of Darkness)	e/d	7	55.-
Lucas Art Top 10 Adventures (Maniac Mansion 1+2, Indiana Jones 3+4, Loom und 5 weitere)	d	3	55.-
Lords of the Realm Bundle (Lords of the Realm 1 und 2, Lords of the Real Mission Pack)	d	8	79.-
Mega Pack 8 (Master of Orion 2, Im1A2, SS2000, Mech 2, Deadly Games, Zork u.a.)	d	7	79.-
Mega Games (Wing Commander 4, Privateer 2, Crusader - No Regret)	d	7	79.-

Hardware

Leistung pur !
Erleben Sie einen Quantensprung in Sachen Grafik und Geschwindigkeit!

Diamond Monster 3D fx 4MB	399.-
Add-On-Karte inkl. F1 & 8 weitere Spiele	
Matrox Mystique 220 MHz 4 MB RAM	289.-
Soundblaster 16 Win 97 PNP	99.-
Thrustmaster GP1 Lenkrad	129.-
Microsoft Sidewinder Force Feedback	299.-

CROSS...alles für Ihr Spiel !

Unsere Spiele des Monats:

Tomb Raider 2 *
Lara Croft ist wieder da ! Jetzt mit 3Dfx Unterstützung ! Top-Spiel !
Komplett deutsch -> Vorbestellen <- nur 79.-

Age of Empire
Jedi Knight (3Dfx)
Komplett deutsch Jedi Knight nur Anleitung deutsch ! je nur 89.-

Top - Spiele auf CD ROM

Strategie total (1/2) !

Armored Fist 2	d	79.-
Dark Reign	d	84.-
Demonworld	d	75.-
Gettysburgh *	d	77.-

F1 Racing* Komplett deutsch
Nur für 3Dfx Karten !
...und ? An's Lenkrad gedacht ?
Top-Spiele Top-Preise ! nur 79.-

Strategie total (2/2) !

Incubation *	d	69.-
Panzergeneral 3D	d	74.-
Sub Culture *	d	74.-
Total Annihilation	d	79.-

...ebenfalls kaufen total !

Blade Runner *	d	89.-
F1 Manager Prof.	d	69.-
G-Police 3Dfx	e/d	89.-
I. Rally Champ. 3Dfx	d	74.-

Abenteuer / RPG total (1/2) !

Baphomet's Fluch 2	d	79.-
Dark Earth *	d	79.-
Fall Out *	d	69.-
Floyd *	d	74.-

Sport total

FIFA 98 * 3Dfx	d	79.-
Links 98	e/d	79.-
NBA Live 98 *	d	77.-
NHL Hockey 98	d	77.-

Abenteuer / RPG total (2/2) !

Lands of Lore 2	d	75.-
Monkey Island 3 *	d	84.-
Riven (Sequel to Myst)	d	74.-
Starfleet Academy	d	74.-

Gold Games 2
Z, Tilt, Kings Quest 7, Hind, DSA 3, Bleifuß, Das Gewehr, Toonstruck, Orionburger, Indy Car 2, Air Power, Deadly Games, War Wind,
Komplett deutsch 25 CD's nur 39.-

Schlachten total (1/2) !

Fighting Force *	d	79.-
Half-Life * 3Dfx	e/d	84.-
Hexen 2 3Dfx	e	74.-
Mageslayer 3Dfx	e	84.-

Zusatzlevel total !

C & C 2 Vergeltung	d	29.-
Dungeon Keeper Level		29.-
SHRAK Mission CD	e	39.-
F1 GP2 Strecken	d	39.-

Schlachten total (2/2) !

Postal	e/d	74.-
Resident Evil 3Dfx	d	74.-
Turok 3Dfx *	d	79.-
Unreal 3Dfx *	d	79.-

Fliegen total !

Shadows o.t. Empire	e	74.-
Flightsimulator '98	d	111.-
I-War 3Dfx *	d	74.-
Red Baron 2 * 3Dfx	e/d	69.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!

Actionspiel für Fortgeschrittene

TOMB RAIDER 2

Lara Croft ist zurück: Ein wenig runder, ausgestattet mit neuen Waffen und einer größeren Garderobe stürzt sie sich in ein neues Abenteuer globalen Ausmaßes.

Der erste Teil dieses Actionspiels ging in den letzten zwölf Monaten knapp 400 000 mal – davon 222 000 PC-Versionen – über den Ladentisch. Dieser Riesenerfolg spricht für das in Derby ansässige englische Programmierteam Core Design, setzt aber gleichzeitig die Latte, an der »Tomb Raider 2« gemessen wird, recht hoch. Angesichts der unübersehbaren Verbesserungen in puncto Grafik und Gameplay braucht sich der Nachfolger jedoch keineswegs zu verstecken. Dazu trägt natürlich auch die spannende Hintergrundgeschichte bei.

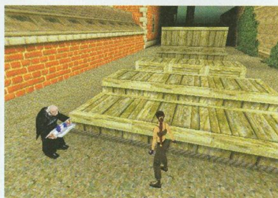
Kaum hat sich die junge Polygondame in ihrem mondänen englischen Landhaus von der strapazierenden Jagd auf den Scion ausgeruht, ereilt sie ein erneuter Hilfeschrei. Diesmal gilt die Suche dem mysteriösen Dolch von Xian, der einst von tibetanischen Mönchen an der Chinesischen Mauer versteckt wurde. Darf man der Legende Glauben schenken, verleiht diese Stichwaffe demjenigen, der sie sich ins Herz rammt, die Kraft des Drachens. Angesichts dieser beträchtlichen Machtfülle ist es nicht weiter verwunderlich, daß sich neben der Protagonistin auch zwei weitere Gruppen auf die Jagd nach diesem Artefakt machen.

Die Reise führt Sie zunächst nach China, wo Sie bereits die ersten Erfahrungen mit bekannten und neuen Gegnern wie beispielsweise Spinnen, Leoparden und Adlern machen. Im weiteren Spielverlauf, der Sie über Venedig, Tibet und ein versunkenes Schiffswrack zurück ins Reich der Mitte führt, gesellen sich zahlreiche weitere Fieslinge hinzu. Die Bandbreite reicht von unterschiedlich bewaffneten Bösewichtern, über Gegner aus dem Tierreich bis hin zu mysteriösen Fabelwesen wie beispielsweise Yetis. Damit Sie sich Ihrer Haut erwehren können, besteht Ihr wachsendes Waffenarsenal nicht nur aus den mit unendlicher Munition ausgestatteten Pistolen, sondern beinhaltet auch Schrotflinte, Magnum, Maschinenpistolen vom Typ Uzi beziehungsweise M-16 sowie eine Harpune. Letztere wollen aber ebenso wie Munition und Verbandskästen erst einmal in den verborgenen Ecken gefunden werden.

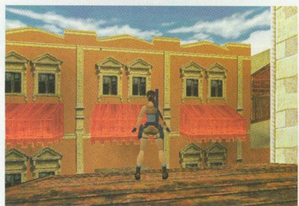
Der Spielablauf orientiert sich stark am Vorgänger: Gegner ausschalten, Hindernisse überspringen, Schlüssel finden, Schalter umlegen, Suche nach Extras, Bonusräumen sowie darin versteckten Geheimnissen – und schließlich geht es ab ins nächste Level. Um soweit zu kommen, sollten Sie nicht nur Ihre Augen, sondern auch die Ohren offenhalten. Zum einen kündigen sich manche Feinde frühzeitig durch verdächtige Geräusche an, zum



▲ Im schnittigen Motorboot geht es durch den Canale Grande.



James, ich bitte um die Uzi.

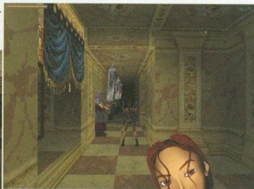


Über den Dächern von Venedig.

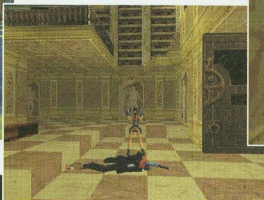
HENRIK FISCH

Irgendwie hatte ich mir vom zweiten Teil mehr erwartet, denn alles in allem bietet er mir zu wenige Innovationen. Die unglückliche Kameraführung ist außerdem geblieben, und Lara muß immer noch mit dem hübschen Näschen genau vor einem Schalter stehen, damit sie ihn betätigt. Das nervt! O.k., die Lady ist jetzt noch besser animiert. Aber ich bezweifle, daß Tomb Raider so einen Erfolg hätte, wenn der Protagonist nicht eine kurvenreiche Dame wäre. Was bleibt ist nach wie vor ein gutes Spiel, daß aber für mich immer noch kein Spitzentitel ist.

Zwei Typen gegen die süße Lara - das ist unfair!



An diesen schwertschwingenden Statuen muß sich Lara vorbeischlängeln. ▶



In dem stilechten venezianischen Palazzo wimmelt es von Gegnern.



Gegen solche Gegner hilft nur ein gezielter Schuß aus der Harpune.

anderen ist die deutsche Synchronisation, an der auch Smudo von den Fantastischen Vier mitwirkte, erste Sahne. Präsentiert wird Ihnen das ganze Geschehen durch den Einsatz der in diesem Genre beliebten Freikamera, die Lara auf Schritt und Tritt verfolgt. Um an bestimmten Stellen einen besseren Überblick zu erhalten, dürfen Sie die Kamera beliebig drehen. Die leicht modifizierte Grafik überzeugt durch dynamische Lichteffekte, sehenswert texturierte Schauplätze und die gut animierte Gegnerschar. Besitzer eines schwächer ausgestatteten Rechners freuen sich über die dreistufig regelbare Detailtiefe. Dank Direct 3D kommen zudem alle Besitzer gängiger 3D-Beschleunigerkarten in den Genuß einer deutlich schöneren und schnelleren Darstellung.

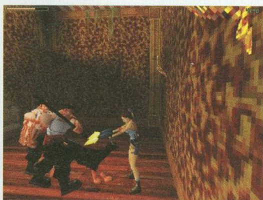
MANFRED DUY

Echt stark, wie viele neue Ideen die Entwickler in den zweiten Teil des rasanten Actionspiels gepackt haben. Endlich darf sich die wohlproportionierte Lara auch unter Wasser gegen Gegner wie Haie zur Wehr setzen, Fackeln anzünden und auch mal ein Motorboot besteigen. Ebenso positiv ist die Tatsache zu bewerten, daß sich viele Levels neuerdings unter freiem Himmel vor prächtigen Stadtkulissen abspielen und der Schwierigkeitsgrad ein wenig angehoben wurde. Dies kommt der Langzeitmotivation zugute.

An der Grafik gibt es außer den teilweise auftretenden Polygonfehlern wenig auszusetzen. Selbst in der mittleren Detailauflösung sehen die Texturen beeindruckend aus und überzeugen durch die opulente Farbenpracht. Ein Kritikpunkt bleibt aber nach wie vor die Steuerung, die selbst ausgewiesene Tastatur-Artisten vor eine harte Bewährungsprobe stellt. Die automatischen Kameraschwenks führen auch nicht immer zum idealen Blickwinkel, aber dennoch gehört auch die zweite Lara immer noch zu den heißesten digitalen Bräuten.

Ein großer Kritikpunkt, der im Zusammenhang mit dem ersten Teil von Tomb Raider fiel, war der Leerlauf, der sich in einigen Levels einstellte. Von dieser Langeweile ist nichts mehr zu spüren, da sowohl die Anzahl der Gegner als auch die Puzzledichte um ein Vielfaches erhöht wurde. Letzteres hängt auch mit Laras neuen Fähigkeiten zusammen, senkrechte Wände hochzuklettern, Fackeln zu entzünden und Fahrzeuge zu steuern. Türen, die sich ohne vorhergehende Manipulationen öffnen, sind so selten wie ein Raum ohne schießwütige Gangster. Dafür dürfen Sie aber an jeder beliebigen Stelle speichern. Am Ende jedes Levels klärt Sie eine Statistik über die entdeckten Geheimnisse, besiegte Gegner und – als kleiner Gag – die zurückgelegte Wegstrecke auf. **(Artur Hoffmann/md)**

Artur Hoffmann arbeitet seit mehreren Jahren als Freier Autor.



Lara im heiklen Gefecht gegen das böse Zwillingspaar.

TOMB RAIDER 2

Hersteller:	Eidos	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/133, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Sehr gut

PC PLAYER WERTUNG



Strategiespiel für Fortgeschrittene

MYTH

KREUZZUG INS UNGEWISSE

Was macht eine bislang vornehmlich auf Actionspiele abonnierte Softwarefirma wie Bungie, die sieht, daß momentan Strategiespiele angesagt sind? Richtig geraten, Sie programmieren flugs ein aktionsreiches Echtzeit-Strategiespiel.



▲ Die Stärkebalken neben jeder Einheit geben Auskunft über deren Erfahrung und Gesundheitszustand.

Bungie Software entstammt ja bekanntlich der Macintosh-Ecke. Daher ist es kaum verwunderlich, daß »Myth« (nicht zu verwechseln mit dem abenteuerlichen Namensvetter »Myst«) auch in einer Mac-Version erscheinen wird. Als Solist kommandieren Sie in einem mittelalterlichen Ambiente die gute Seite. In einer aus 25 Missionen bestehenden Kampagne tritt man mit Ihren Rittern, Zauberern und Zwergen gegen eine aus einem runden Dutzend Gattungen bestehende Heerschar von bösen Zauberern, Zombies und Geistern an. Im Mehrspielerbetrieb dagegen befehligen Sie – je nach gewähltem Szenario –einen wilden Truppenmix beider Seiten. Zwischen den einzelnen Missionen der Solokampagne kommen trickfilmartige Zwischensequenzen zur Aufführung. Diese entstammen dem Hause Cannock Creations, die bereits für die Trickaufnahmen des Kinofilms »Space Jam« verantwortlich zeichneten.



Der Einsatz einer 3Dfx-Karte führt zu etwas schöneren Landschaften.



Das martialische Gemetzel läuft in einer frei beweglichen und dreidimensionalen Landschaft ab. Diese erinnert ein wenig an das Terrain von »Magic Carpet« und wird mittels einer Vielzahl von Tastaturbefehlen sowie der Maus stufenlos gedreht und gezoomt. Die zu Beginn automatisch plazierten Truppen sollen je nach Mission etwa eine Brücke bewachen, eine bestimmte feindliche Einheit abfangen oder eine Stadt vor den dämonischen Kreaturen beschützen. Anders als bei den gängigen Echtzeit-Strategiespielen gibt es keine Bauoptionen, Sie müssen schon mit den anfänglich vorhandenen Truppen auskommen. Die detailreich gezeichneten Häuser und Wälder sind nur Staffage und dienen allerhöchstens als Deckungsmöglichkeit. Dafür wurde ein gewisses Rollenspielelement eingefügt, denn mit zunehmender Kampferfahrung werden die Jungs immer stärker und in nachfolgende Szenarien übernommen. Während des sehr taktisch orientierten Spielablaufs ziehen Sie die speziellen Eigenschaften der Truppentypen und des dreidimensionalen Terrains in Ihre Überlegungen mit ein: So werfen die langsamen Zwerge mit Sprengladungen um sich, verlegen Minen und machen sich manchmal auch unsichtbar. Bogenschützen erhöhen ihre Reichweite, wenn sie auf einer Bergspitze stehen und verschießen sogar brennende Pfeile – vorausgesetzt das veränderliche Wetter löscht die Brandpfeile nicht in der Luft mit einem Regenschauer aus. Ausgesprochen kampfstark sind die mit sechs Zaubersprüchen ausgerüsteten Magier, als besonders wertvoll erweist sich ein Heiler, der beschädigte Einheiten verarztet.



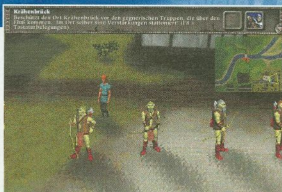
Im Mehrspielerbetrieb kommandieren Sie eine wilde Mixtur aus guten und bösen Truppen.



Wo so ein Molotowcocktail aufschlägt, da verunzieren verkohlte Flächen die Schneelandschaft.

Das wichtigste Kriterium für den Sieg auf dem Feld der Ehre, ist die gewählte Formation sowie die richtige Aufstellung Ihres Heeres. Über die Tastatur wer-





Selbst in der nächsten Zoomstufe schauen die Einheiten noch sehr gut aus.



Zwei Szenen aus den trickfilmartigen Zwischensequenzen.

den zehn vorgegebene Formationen vom Kreis bis hin zur Quadriga aufgerufen. Kluge Feldherren postieren etwa an einer Brücke zunächst eine Doppelreihe Schwertkämpfer, dahinter ein paar Bogenschützen und an den Seiten einige Zwerge. Durch einen Doppelklick auf eine Einheit aktivieren Sie automatisch sämtliche Truppen der selben Art. Mittels eines per Maus gezogenen Rahmens werden beliebig viele Einheiten diverser Gattungen zusammengefaßt. Bewegungen und Angriffe erfolgen wie üblich in der genretypischen Point-and-click-Manier. In der deutschen Version lösen sich getötete Gegner in Rauch auf (sofern sie sich nicht als Untote der bösen Seite zugesellen), in der weitaus brutaleren englischen Variante fliegen dagegen Leichenteile über das blutgetränkte Schlachtfeld. Einen Großteil seines Reizes bezieht das gewalttätige Getümmel aus der fulminanten und mit echten physikalischen Werten ausgestatteten 3D-Präsentation. So müssen Sie etwa in einigen Mehrspielerszenarien Bälle aufsammeln, die –ebenso wie die Sprengbomben –falsch plaziert den Berg hinunterrollen. Schneestürme und toll animierte Lavaseen sorgen nebst deutscher Sprachausgabe für reichlich Atmosphäre. Überzeugend ist auch die Detailzeichnung der Einheiten, die sich selbst aus nächster Nähe betrachtet nicht in einen Pixelhaufen verwandeln. Besonders hübsch sind zudem Licht- und Schatteneffekte: So spiegeln sich Ihre Truppen im Wasser und sogar die Geschosse werfen einen Schatten auf den Boden. Davon dürfen Sie sich allerdings nicht ablenken lassen, denn der klug agierende Computer beherrscht selbst solche taktischen Finessen wie Umgehungsmanöver und Scheinangriffe. Auch ergreift er in Unterzahl das Hasenpanier und pickt sich als Angriffsziel stets Ihre kostbarsten Einheiten heraus. Der »Kreuzzug ins Ungewisse« ist aufgrund der vorherrschenden Hektik weniger für Taktiker, als vielmehr für Freunde eindrucksvoll in Szene gesetzter, actionreicher Kost geeignet. Zwar unterstützt Myth auch 3DFX-Karten, erstaunlicherweise steht aber zumindest hier das Software-Rendering normaler Grafikkarten der Leistung eines 3D-Chips qualitativ kaum nach. Ein bereits in Arbeit befindlicher Level-Editor wurde nebst einiger Zusatzszenarien für eine Add-on-CD reserviert, die Anfang nächsten Jahres erscheinen soll. **(md)**







Jede Einheit wie dieser Zwerg und der Myrmidon wurde zunächst als Drahtgittermodell entworfen und danach mit Texturen überzogen.

MANFRED DUY

Freunde mittelalterlicher Metzeleien vom Schlage »Braveheart« werden von der Atmosphäre, der Präsentation und dem martialischen Geschehen gleichermaßen begeistert sein. Insbesondere im Mehrspielerbetrieb spielt Myth seine Stärken aus. Dort vor allem bleibt genug Zeit für die vielen taktischen Finessen. Listenreich lege ich im Wald einen Hinterhalt, bestücke eine Brücke mit tödlichen Minen oder lasse eine Sprengbombe den Abhang hinunterrollen. Mein unsichtbarer Zwerg schleicht durch die Reihen des Feindes, um ihm ein kostbares Relikt zu entwenden oder einen Magier unschädlich zu machen.

Als Solist hat man es da schon schwerer, denn der Gegner reagiert rasend schnell auf meine Manöver und greift gerne an mehreren Stellen parallel an. Insbesondere die Zwerge bereiten mir mehr Ärger als Freude. Die Jungs schmeißen mit Wollust ihre Sprengbomben immer genau in das dickste Kampfgewühl mit dem Ergebnis, daß Freund und Feind gleichermaßen »in die Luft gehen«. Aufgrund der Hektik hat man auch nicht viel von den Formationen, die mich an ein Kaisermanöver erinnern: Hübsch anzuschauen, aber im Ernstfall nur begrenzt tauglich. Bereits nach dem kleinsten feindlichen Übergriff verwandelt sich die Truppenparade zumindest in der uns vorliegenden Version in ein unübersichtliches Chaos aus Hauen und Stechen. Daher gibt es für den tollen Mehrspielermodus fünf und für den allzu tumultösen Einspielerbetrieb drei Punkte – und das macht unter dem Strich vier Sterne.

MYTH – KREUZZUG INS UNGEWISSE

Hersteller:	Eidos	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/166, 32 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (per Modem/ Nullmodem), bis zu 16 (im Netzwerk oder Internet)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Sehr gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Gut

PC PLAYER WERTUNG





Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

SEVEN KINGDOMS

Village	Villagers	Peasants	Loyalty	Races
Rouen	39	5	89	
Ashburnham	8	0	81	
Bassingham	13	0	85	
Bathurst	27	11	81	
Bayeux	3	0	98	

Total Villages: 5 — Total Villagers: 90 — Total Peasants: 16
Total Other Human Units: 54 — Total Population: 143

Structure	Unit Cost	No. of Structures	Yearly Expense	Yearly Income
Factory	$100	2	$200	$0
Inn	$60	1	$60	$0
Market	$30	5	$150	$3,049
Fort	$60	6	$360	$0
Mine	$600	2	$1,200	$0
Tower of Science	$200	3	$600	$0
War Factory	$200	4	$800	$0
Total		23	$3,370	$3,049

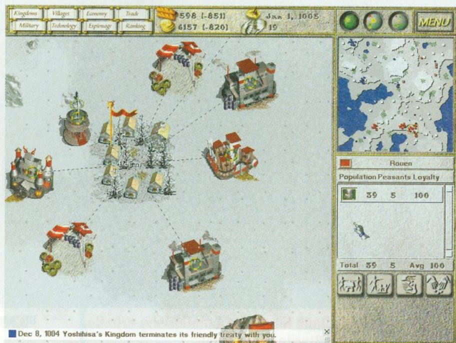
Informationsfreudig gestalten sich die Überblicksfenster – hier sehen Sie alle normannischen Dörfer inklusive Gewinnanalysen.



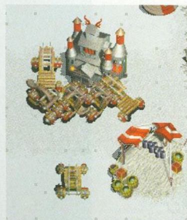
Trevor Chan zeichnete zuletzt für die knallharte Wirtschaftssimulation »Capitalism Plus« verantwortlich. Kein Wunder also, daß in sein neues Echtzeit-Strategiespiel auch viele Handelselemente einfließen und »Seven Kingdoms« somit mehr als nur ein »Warcraft«-Clone ist.

Lange vor unserer Zeit, so lang her, daß nicht einmal die Großmütter unserer Großmütter sich daran erinnern können, wurde die Welt von mächtigen Dämonen regiert, und die sieben kleinen Völker, die noch eine Geschichte und einen König hatten, lebten in ständigem Krieg. Aber wie es die Sagen wollten, sollte irgendwann ein König alle Völker regieren und die Höhlen des Bösen zerstören. Wer außer Ihnen könnte zu dieser Aufgabe bestimmt werden?

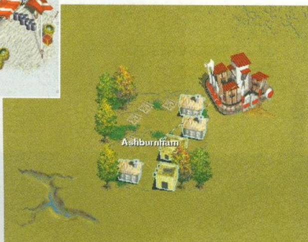
Wenn Sie sich eine Mixtur aus »Warcraft«, »Civilization« und »Powermonger« ausmalen können, haben Sie schon eine gute Vorstellung des Spielprinzips von »Seven Kingdoms«. Auf einer zufällig generierten Landkarte emergieren bis zu sieben Völker, deren Könige die Herrschaft über die ganze Welt planen. Mit einer Handvoll Untertanen gründen sie Dörfer, aus denen prächtige Städte entstehen sollen. Um erfolgreich aus Kämpfen hervorzugehen, brauchen Sie eine gut ausgebildete Streitkraft; diese muß durch Produktion von (und Handel mit) Gütern finanziert werden. Während Ihr Ruf sich verbessert und Sie neutrale Dörfer unter Ihre Kontrolle bringen, wächst Ihre Gefolgschaft ständig an.



Die Hauptstadt Rouen hat sich in den letzten Jahren prächtig entwickelt, weil die Industrie und der Handel blühen.



Vor der Waffenfabrik versammeln sich Kriegsgeräte, die sich im Kampf als äußerst nützlich erweisen.



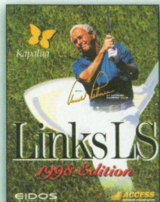
King Alex beherbergt ein Fort in der Nähe von Ashburnham, was den Widerstand der Einwohner drückt.

Beim Start stellen Sie den Schwierigkeitsgrad äußerst flexibel ein. Nicht nur die Anzahl der Gegner ist variabel, auch Zufallsereignisse wie Unwetter stehen zur Diskussion. Sie können sogar die lästigen Dämonen ganz aus dem Spiel verbannen und sich auf Wunsch Startvorteile verschaffen. Die Ausgangsposition ist aber immer die gleiche: Einige Bürger ziehen sofort in die Armee ein und werden zu brauchbaren Kriegern trainiert. Die restlichen arbeiten automatisch in Ihren Fabriken und Forschungszentren, solange Gebäude zur Verfügung stehen. Von Anfang an gilt es, Prioritäten zu setzen. An einem geeigneten Ort wird eine Mine gebaut, Sie verarbeiten die Rohstoffe dann zu Gütern und verkaufen diese auf Märkten. In Ihrem Heimatdorf befinden sich einige Abnehmer, die Handelsabkommen erlauben es, die Waren auch anderen Völkern zur Verfügung zu stellen. Mit dieser finanziellen Sicherung kaufen Sie Söldner für die Armee. Umgekehrt können all Ihre Untertanen sofort in Forts anheuern, um sich dort als Krieger ausbilden zu lassen und schnelle Angriffe vorzunehmen. So überraschen Sie vielleicht den Gegner oder nehmen unbeteiligte Dörfer ein, deren Bewohner dann als zusätzliche Söldner, Arbeiter oder Wissenschaftler dienen.

Heute kommt zum ersten Mal Ihr neues Eisen zum Einsatz. So intensiv wie nie spüren Sie das feine Zusammenspiel der Muskeln in Ihrem Unterarm. Sie konzentrieren sich. Im Hintergrund flattern die Fahnen, und vom fast wolkenlosen Himmel scheint die Sonne auf die Kapalua Plantation auf Maui. Sie werfen noch einen abschätzenden Blick auf Ihren Gegner, um sich dann wieder voll auf Ihren Ball zu konzentrieren. Sie prüfen Windrichtung und -stärke und holen zu einem langsamen, ruhigen Schlag aus.

Guter Abschlag, denken Sie, kontrolliert und locker. Gebannt verfolgen Sie die Flugbahn. Diesmal schaffen Sie bestimmt ein Birdie. Doch als Sie Ihren Abschlag noch einmal analysieren, gefallen Ihnen eigentlich nur die Spiegelungen der Bäume und das leichte Kräuseln der Wellen auf dem See, in den Ihr Ball fiel. Es scheint doch noch ein wenig Übung bis zum Handicap eines Arnold Palmer erforderlich. Die abgeschlagenen Rasenstücke zeigen eindeutig, daß Sie an Ihrem Abschlag noch arbeiten müssen.

Sie lehnen sich langsam zurück und müssen an gestern denken, als Sie gegen Ihren japanischen Freund im Latrobe Country Club ein Turnier zur Qualifikation für die British Open gespielt haben. Sie gehen ans Fenster und schauen auf die regennassen Straßen hinaus. Ein Glück, daß es LINKS LS 1998 Edition gibt!





Die LINKS LS Kurs-Range (Weitere Kurse in Vorbereitung)

...der Unterschied wird immer kleiner



Mit LINKS LS 1998 Edition wurde die Meßlatte für das gesamte Genre der Sportsimulation auf eine neue Höchstmarke gehoben. Spielen Sie die aufregendsten Turniere mit Ihren Freunden auf der ganzen Welt über das Internet.



- Extrem schneller Bildaufbau durch Preload-Technik
- Internet-Spiel – bis zu 8 Spieler durch neuen Turniermodus oder 2 Spieler per Modem



- Neuartige visuelle Elemente wie Wasserreflexionen, naturgetreue Landschaftswiedergabe, abgeschlagene Rasenstücke, Flugzeuge und Dunstschleier



- 16,7 Millionen Farben bei einer Auflösung von 1.600 x 1.200 Bildpunkten
- Mit 4 Meisterkursen, featuring Latrobe und Kapalua mit Village- und Bay-Kurs.



- Neue, intelligente Kameras, die Ihnen helfen, Ihr Spiel zu verbessern
- Virtuelle Rundgänge mit dem Altmeister des Golfs, Arnold Palmer, über seine Heimatkurse Latrobe und Kapalua.

86% GameStar Links LS '98

Links LS
1998 Edition

Mit neuem Turniermodus für bis zu 8 Spieler im Internet

Eisen:
Schläger für
118-201 m

Holz:
Schläger für
205-251 m

Maus:
Schläger für
LINKS LS
1998 Edition

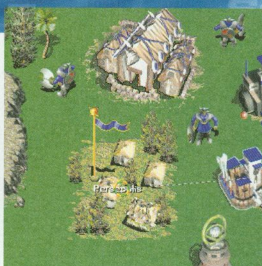
ACCESS SOFTWARE INCORPORATED

EIDOS INTERACTIVE


Die Normannen haben sich für den Endkampf gegen die Wikinger gerüstet: Nur noch wenige Gefechte, und das Spielziel ist erreicht.


Die wackeren Krieger jagen den um sein Leben fürchtenden gegnerischen König.

Das Gelingen solcher Aktionen hängt meist von der Qualität Ihrer Mannen ab. Je besser die Forscher, desto schneller entwickeln sie neue Kriegsgeräte wie Ballistae oder Katapulte, je stärker Ihre Krieger, desto mehr Treffer landen sie. Entweder Sie kaufen teure Arbeitskräfte auf dem freien Markt, also in Ihrer Kneipe, oder lassen sich viel Zeit, bis Ihre Jungs die speziellen Fähigkeiten selbst entwickeln. Nur Soldaten müssen in Forts von Anführern ausgebildet werden. Neben der Qualität sollten Sie auch immer ein Auge auf die Loyalität Ihrer Untertanen haben. Ganze Dörfer rebellieren


Die Wikinger haben eine Schriftrolle entdeckt und sich sogleich den passenden Tempel zugelegt.

gegen Ihre Helden, wenn die Einwohner unzufrieden sind, während Generäle auch zum Gegner überlaufen und das Fort samt befohlenen Untertanen einnehmen.

Nicht nur die anderen Völker machen Ihnen Ärger, sondern auch die Dämonen. Deren Höhlen sind über die gesamte Karte verteilt und nur mit einer gut ausgebildeten Armee haben Sie die Chance, die Brutstätten zu zerstören. Dafür winken großen Geldsummen und vor allem Schriftrollen, mit denen Sie Tempel erbauen. Mächtige Kreaturen wie zum Beispiel Thor werden durch Gebete herbeigerufen und unterstützen Sie im Kampf.

Kämpfe sind aber nicht das dominierende Element bei Seven Kingdoms, Diplomatie, Spionage und Handel dürfen auf keinen Fall vernachlässigt werden. So sind vielzählige Allianzen möglich, wobei Sie im Kampf doch häufig auf sich allein gestellt sind. Der Abbau und die Verarbeitung von Bodenschätzen sorgen für kontinuierlichen Geldzuwachs, was auch Angriffe der anderen Völker unwahrscheinlich macht. Spione hingegen infiltrieren die gegnerischen Lager und stiften Unfrieden unter dem Volk. Nur das Zusammenspiel aller Faktoren führt zum Erfolg, was ein genaues Studium des Handbuchs und längere Eingewöhnungsphasen unabdingbar macht.



An gängigen Mehrspielermodi fehlt es dem Spiel natürlich nicht. Treten Sie per Modem oder im Netzwerk gegeneinander an, oder arbeiten Sie im Team gegen die computergesteuerten Rassen. Es stehen Ihnen auch hier alle Spieloptionen zur Verfügung. **(ab)**

ALEX BRANTE

So sehr mir Seven Kingdoms auch Spaß gemacht hat, eigentlich erwartete ich doch etwas mehr von diesem Produkt. Der Aufbau eines Imperiums spielt sich anfangs immer nach dem gleichen Schema ab, eine Prise Glück hilft auch bei der ungestörten Expansion. Der Mittelteil indes ist äußerst interessant und spannend, die Endkämpfe – sei es gegen die Dämonen oder andere Völker – befolgen das beliebte Masse-statt-Klasse-Prinzip. Dies ist letztendlich doch der Knackpunkt, wo zum Beispiel Age of Empire besser abschneidet.

Die Grafik erinnert teilweise stark an Warcraft 2, was sich aber für dieses Genre als völlig befriedigend erweist. Die Steuerung überzeugt durchaus, die Übersichtsfenster füttern mich mit genügend Informationen. Langeweile kam bei der Eingewöhnungszeit nicht auf: Bis ich all meine strategischen Möglichkeiten erarbeitet hatte, vergingen doch etliche Versuche. Die vielen Einstellungsoptionen garantieren einen langanhaltenden Spielspaß. Die künstliche Intelligenz der computergesteuerten Einheiten erhält auch für Solospieler die Motivation. Seven Kingdoms ist ein wirklich gut gelungenes Strategiespiel mit interessanten Wirtschaftseinlagen, dem es nur ein wenig an Abwechslung fehlt. Wem dies gefällt (die Demo auf der CD dieser Ausgabe hilft sicher, das herauszufinden), sollte ruhigen Gewissens zuschlagen.

SEVEN KINGDOMS

Hersteller: Interactive Magic
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer (an einem PC), bis zwei (per Modem/Nullmodem), bis sieben (im Netzwerk)
Empfohlene Hardware: Pentium/90, 16 MByte RAM
Benchmark: ①②③④⑤
Sprache: Englisch

Präsentation: Durchschnitt | **Spieltiefe:** Gut | **Multiplayer:** Gut
Ausstattung: Gut | **Komfort:** Gut | **Übersetzung:** geplant

PC PLAYER WERTUNG



LucasArts Entertainment Company Präsentiert

STAR WARS™ SHADOWS OF THE EMPIRE™

SCHLUSS MIT GROBEN PIXELN

DER NINTENDO 64 HIT - JETZT AUCH FÜR PCs MIT 3D GRAFIKKARTEN









Power Play 10/97 - 87%



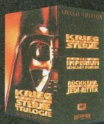
PC Power 11/97 - 92%



PC Joker 11/97 - 87%

PC Action 10/97 - 82%

PC Player 11/97 - 4 von 5 Sternen



Die *Krieg der Sterne* Special Edition - Jetzt auf Video erhältlich.

Herstellung und Vertrieb durch

FUNSOFT

HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794



Strategiespiel für Fortgeschrittene

CONQUEST EARTH
DAS MANIFEST

▲ Im strategischen Teil beobachten die Bionics eine rotierende Erdkugel, um bei einer Attacke sofort Gegenmaßnahmen einzuleiten.

◀ Die Jupitianer pulverisieren ein feindliches Flugfeld. Am rechten Bildrand erblicken Sie drei anklickbare Bereichsmonitore.

Daß sich die britische Firma Data Design bislang vornehmlich auf Konvertierungen von Konsolenspielen spezialisiert hat, ist ihrer ersten Eigenentwicklung deutlich anzumerken. Dieses Echtzeit-Strategiespiel verfügt nicht nur über eine brillante Präsentation, sondern auch über einen kräftigen Schuß Arcade-Action.

Ort und Zeit der Handlung sind die Erde sowie das Jahr 2010. Dort versuchen die humanoiden Bionics die Invasion der außerirdischen Jupitianer zu verhindern. In zwei mit jeweils 30 Missionen bestückten Kampagnen führen Sie je eine der beiden Seiten zum Sieg. Bis zu acht Multispieler dürfen sich auf 26 Extraaufgaben freuen. Die Bionics verfügen über zehn Bauwerke und 18 Truppengattungen. Erstere werden an beliebiger Stelle in der Landschaft plaziert und produzieren letztere. Mittels Maus und einer Heerschar von Hotkeys dirigieren Sie Ihre Mannen in gewohnter Point-and-click-Manier über die zunächst abgedunkelte Landschaft, um den Feind zu erspähen und zu vernichten. Die Jupitianer gebieten nur über eine Truppengattung, welche Sie bei Bedarf in vier zu Lande oder in der Luft agierende Einheiten verwandeln. Als Rohstoff steht Silizium zur Verfügung, welches mittels Minen abgebaut wird. Sie herrschen zwar über Befehle wie »Bewachen«, »Suchen und Zerstören» oder »Patrouillieren«, in aller Regel müssen Sie aber die Einheiten direkt kontrollieren, damit vermieden wird, daß sich Ihre Truppen ohne jegliche Gegenwehr abschlachten lassen. Darüber hinaus existiert noch ein separat betreibbarer strategischer Teil, in dem per Satellit die Erde überwacht wird. In jeder der 30 Städte vergeben Sie Forschungsaufträge und produzieren fleißig Soldaten. Sollten die Jupitianer irgendwo zuschlagen, verschieben Sie beliebig viele Truppen in das Krisengebiet, um dort in gewohnter Weise eine Basis zu errichten und den Angriff zurückzuschlagen. Sechs solcher Invasionen müssen durchgeführt respektive abgewehrt werden, um das Schlachtfeld in diesem Modus als Sieger zu verlassen. **(md)**



Die Bionics verfügen nicht nur über völlig andere Truppen sondern sogar über eine eigene Iconleiste.

MANFRED DUY

Anfangs war ich ziemlich erfreut über die ausnehmend schöne Präsentation, die in 65 000 Farben daherkommt. Sie wurde erkennbar von Science-fiction-Filmen wie »Babylon 5« oder »Krieg der Welten« inspiriert. Nachdem ich aber etwas tiefer in die Materie eingedrungen war, fand der Spaß ein jähes Ende. Offensichtlich konnte man sich bei Data Design nicht so recht zwischen einem Arcade-Shooter oder einem Echtzeit-Strategiespiel entscheiden. Herausgekommen ist eine etwas krude Mixtur, die trotz guter Ansätze enttäuscht.
Denn was ein ordentliches Arcadespiel sein will, das setzt auf ein unkompliziertes und leicht bedienbares Gameplay, gute Echtzeit-Strategie dagegen glänzt mit einer hohen KI, Automatikroutinen und taktischen Finessen. All dies sucht man bei Conquest Earth vergebens. Bedienung und Spielablauf sind hochkompliziert, die KI nur rudimentär vorhanden, und wenn ich meinen Truppen nicht ständig Beine mache, lassen sie sich widerstandslos zusammenschießen.

CONQUEST EARTH – DAS MANIFEST

Hersteller:	Eidos Interactive	**Empfohlene Hardware:**
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Pentium/166 mit 32 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer (an einem PC), zwei (per Nullmodem), bis acht (im Netzwerk)	**Benchmark:** ❶②③④⑤
		Sprache: Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG





Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!
F1 Racing
Deutsche Version
DM 77,99

CD-ROM

3 D Pinball Teil 3 DV 47,99
3 ´rd Millenium DV x72,99
3D Ultra Minigolf DV 49,99
688 Hunter Killer DV 76,99
7th Legion DV 69,99
A.T.F. 98 DV 72,99
Abenteuer i. Legoland DV 49,99
Agent Amstrong DV 69,99
Age of Empires DV 79,99
AH 64 Longbow 2 DV 72,99
Akte Europa DV 74,99
Alexander der Große DV 59,99
Armored Fist 2 DV 72,99
Andretti Racing DV x72,99
Animal DV 69,99
Anno 1602 DV x69,99
Anstoss 2 DV 74,99

CD-ROM

F1 GP 2 - Track Pack DV 25,99
F1 Manager Profes. DV 69,99
F1 Racing/UBI Soft DV 77,99
F 16 Agressor DV x72,99
F 16 Fighting Falcon DA 64,99
Fallout DV x74,99
Fifa Soccer 98 DV 74,99
Fifa Soccer Manager DV 69,99
Fighters Antology DV 72,99
Fighting Force DA 79,99
FIN FIN DV 89,99
Flight Unlimited 2 DV 79,99
Flip Out DA 49,99
Flottenmanöver DV 59,99
Floyd DV 74,99
Flugsimulator 98 DV 109,99

Sie finden uns jetzt auch im Internet:
Http://WWW.Online-Spiele.Com/Callnplay



Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Atlantis DV 76,99
Atomic Bombermann DA 59,99
Baphomets Fluch 2 DV 74,99
Battle Isle 4 Incubation DV 69,99
Beats & Bumpkins DV 69,99
Betrayal in Antara DV x79,99

Demon World
Deutsche Version **DM 69,99**

Birthright DV x69,99
Black Dahlia DV x69,99
Blade Runner DV x84,99
Bleifuß 2 DV 54,99
Bleifuß Fun DV 59,99
Bleifuß Ralley DV x49,99
Boggle DA 39,99
Brücke von Arnheim DV x84,99
Buccaneer DA x69,99
Bundesliga Manager 97 DV 64,99
Bust a Move 2 DA 54,99
Carmageddon DV 69,99
Casper DV x39,99

C&C 2 Vergeltungsschlag DV 27,99

Civilization 2 DV 59,99
Civilization 2 DATA DV 39,99
Comanche 3.0 DV 76,99
Comm.&Con. 1 SVGA DV 79,99
Comm. & Conquer 2 DV 79,99
C&C 2 Ausnahmezust. DV 29,99
Constructor DV 69,99
Conquest Earth DV 79,99
Croc DA x72,99
D-Atlas 2 DV 34,99
D-Sat 2 DV 34,99
Dark Colony DV 69,99
Dark Hermetic Order DA x69,99
Dark Reign DV 79,99
Das schw. Auge Trilogy DV 29,99
Daytona USA deluxe DV 69,99
Deadlock:Shrine Wars DV x72,99
Demonworld DV 69,99
Der Industriegigant DV 69,99
Der Industrieg. Data DV 29,99
Der vergessene Gott DV 59,99
Diablo DA 69,99
Die Siedler 2 + DATA DV 74,99
Die Siedler 2 Miss. CD DV 29,99
D.O.G. DV 59,99

Flying Corps DV 44,99
Formel 1 / Psygnosis DV 74,99
Formula One Gr. Prix 2 DV 64,99
Fritz 5 Schach DV 114,99
Frogger DV x69,99
Galapagos DV x72,99
Gettysburg/Sid Meier DV 72,99
Gold Games 2 DV 34,99
Have a Nice Day DV 59,99
Have a Nice Day DATA DV 29,99
H. E. D. Z. DV x69,99
Hercules DA x69,99
Heroes o.M & Magic 2 DV 64,99
Herrscher der Meere DV x69,99
Hugo 4 DV 59,99
Hugo 5 DV 64,99

Age of Empire
Deutsche Version **DM 79,99**

IF - 22 Raptor DV 79,99
I-War DV x69,99
Imperialismus DV 69,99
Imperium Galactica DV 79,99
Incubation/Battle Isle 4 DV 69,99
Intern. Rallay Champ. DV 74,99
Interstate 76 DV 69,99
Intervention DV 72,99
Jack Orlando DV 34,99
Jagged Alliance 2 DV 74,99
Jedi Knight DA 79,99
John Maddon NFL 98 DA x72,99

Lands of Lore II
Deutsche Version **DM 74,99**

KKND DV 59,99
KKND Mission CD DV 29,99
Lands of Lore 2 DV 74,99
Larry 7 DV 79,99
Legacy of Kain DV 69,99
Leviathan t. Tone Reb. DA 69,99
Links 98 DA 79,99
Little Big Adventure 2 DV 76,99
Lords of Realms 2 DV 79,99
Lords of Realms 2 Data DV 24,99

Formula One Grand Prix 2
Track Pack + Editor

- Fahren Sie Rennen auf 10 neuen oder aktualisierten Strecken: Albert Park, Circuit Oscar Galvez, Nürburgring, A-1 Ring, Donnington Park, Brands Hatch, Paul Ricard, Zandvoort, 1997 Silverstone, Barcelona und Imola.
- Ein umfangreicher, WIN-unterstützter Editor ermöglicht es, Einstellungen für Grip, Motorleistung, Gewichte der Wagen, Positionen in der Boxengasse, Geschwindigkeitsbegrenzungen, Kamerapositionen, Wahrscheinlichkeit von Fahrzeugdefekten, Zwischenzeit-Infos und vieles mehr vorzunehmen.
- Alle 22 neuen Cockpits (11 in SVGA, 11 in VGA) als exacte Abbildung der Saison 1997.
- Streckenerklärungen und Fahrerhinweise für alle Rennstrecken, sowohl für die ursprünglichen als auch die neuen.

Ein Hammerteil!
Deutsche Version **DM 25,99**

FIFA SOCCER 98 Deutsche Version **DM 74,99**

Monkey Island Deutsche Version **DM 79,99**

Jedi Knight Deutsche Anleitung **DM 79,99**

Incubation Deutsche Version **DM 69,99**

Topware Gold Games II Deutsche Version **DM 34,99**

NBA Live 98 Deutsche Version **DM 72,99**

Monster Trucks DA 72,99
Motor Mash DV 49,99
Moto Racer / Win95 DV 76,99
Myst 2 / Riven DV x79,99
Myth DV x79,99
NBA Hangtime DA 69,99
NBA Live 97 DV 59,99
NBA Live 98 DV 72,99
Need f. Speed 2 Edition DV 72,99
NHL Hockey 98 DV 74,99
NHL Power. Hockey 98 DA x69,99
Nuklear Strike DV x67,99
Obsidian DV x59,99
Ostfront DV x69,99
Outlaw DV 74,99
Outpost Teil 2 DV 74,99
Pacific General DV 69,99
Panzergeneral 3D DV 69,99
Pax Imperia DV x69,99
PC Games Cheater 2 DV 24,99
Perfect Assasins DV 69,99
Perfect Weapon DV 76,99
Perry Rhodan DV x69,99
Pete Sampras Tennis DV 69,99
Phantasmagoria 2 DV 69,99
Pinball 97 DA 49,99
Populus 3 DV x72,99

Power Chess DV 89,99
Print Artist 4.0 + Kais Power Goo DV 54,99
Privateer 2/Darkening DV 54,99
Pro Pilot DV x79,99
Pro Pinball-Timeshock DA 69,99
Puzz 3 D DV 49,99
Queen: The Eye DV72,99
Raymans World DV49,99
Rebel Moon Rising DA 69,99
Red Baron 2 DV x69,99
Resident Evil DV69,99
Risiko DV 59,99
Rising Lands DV x69,99
Riven / Myst 2 DV x79,99
Rocket Jockey DA69,99
Saber Ace:Conf.Korea DV69,99
Shadow o.T. Empire DA74,99
Silent Hunter DV 34,99
Silent Hunter Data Nr. 2 DV 29,99
Sonic 3D DA49,99
Space Bar DA69,99
Stadt d. verl. Seelen DV 69,99
Star Command DA 69,99
Starcraft DV x79,99
Starfleet Academy DV79,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Dogday DV x69,99
Dreams DV 72,99
DSF Golf DV 49,99
Dungeon Keeper DV 76,99
Dungeon Keeper Data DV x29,99
Earth 2140 DV 34,99
Earth 2140 Data + Pad DV 19,99
Ecstatica 2 DV 79,99
F/A-18 Hornet 3.0 DV 74,99

Lukas Arts 10 Adventure DV 54,99
Magic-Zusammenk. DV 74,99
Magic-Zusamm.Data DV x39,99
Master of Orion II DV 49,99
Max Montezuma DV 69,99
MIA DA 69,99
Monkey Island 3 DV 79,99
Monopoly DV 54,99
Monopoly Star Wars DV 69,99

CD-ROM

Swing DV 39,99
Syyrah Warp Hunter DA x49,99
Takeru DV 49,99
Test Drive 4 DV x72,99
Test Drive: Off Road DA 54,99
TFX 3: F22 DV x74,99
Tiger Shark DA 69,99
Theme Hospital DV 76,99
Titanic DV x69,99
Tomb Raider 1 DV 64,99
Tomb Raider 2 DV x79,99
Total Annihilation DV 79,99
Unreal DV 79,99
Vermeer DV 59,99
Virtual Fighter 2 DA 69,99
Virtual Springfield DV 42,99
Voodo Kid DV 69,99
Warlord 3 DV 74,99
Waterworld DV 69,99
WET-S. Empire DV 74,99
Wing Commander 5 DV x72,99
Worldwide Soccer DV 69,99
X-Com : Apocalypse DV 74,99
X-Wing vs Tie Fighter DA 74,99
Youngblood DA 79,99

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball DA 24,99
3 Skulls o. t. Toltecs DV 29,99
7th Guest 11th Hour DA/DV 29,99
Aces o.t. Deep DV 19,99
Across the Rhine DV 24,99
Afterlife DV 29,99
Archibald DV 19,99
Baphomets Fluch 1 DV 19,99
Battle Isle 3 u.Lösung DV 39,99
Betrayal at Krondor DV 19,99
Biing DV 29,99
Bundesl. Manag. Prof. DV 19,99
Civilization 1 DV 24,99
Civil War General DV 34,99
Colonization DV 24,99
Conquerer A.D. 1086 DV 29,99
Conquest Deluxe DV 34,99
Comanche 2.0 DV 24,99
Creatures DV 29,99
Cyberia 1 DV 24,99
Deadlock DV 29,99
Der Meister DV 19,99
Der Reeder DV 19,99
Descent 1 DA 24,99
Descent 2 DA 24,99
Destruction Derby DA 24,99
Die Fugger 2 DV 24,99
Die Höhlenwelt Saga DV 19,99
Discworld 1 DV 24,99
Earth Siege 1 DV 19,99
Earth Siege 2 DV 34,99
Earthworm Jim 1 + 2 DV 24,99
Ecstatica 1 DA 24,99
Eishockey Manager DV 19,99
Extreme Assault DV 39,99
F-14 Fleet Defender DA 24,99
F22 Lightning 2 DV x29,99
Fallen Heaven DV 19,99
Fantasy General DV 29,99
Fifa Soccer 96 DV 29,99
Flamingo Tours DV 19,99
Flight o. t. Amaz. Queen DV 19,99
Fritz 4 Schach DV 39,99
Gabriel Knight 2 DV 34,99
Gobliins Teil 1+2 DV 19,99
Gobliins Teil 3 DV 19,99
Gobliins 4/Woodruff DV 19,99
Grand Prix Manager I DV 24,99
Grand Prix Manager II DV 39,99
Incredibble Maschine 1 DV 19,99
Kings Quest 7 DV 19,99
Kolumbus DV 19,99
Larry 6 DV 19,99
Last Dynasty DV 19,99
Legend Kyrandia 3 DV 19,99
Lemminge 1-3 DA 24,99
Lost Eden DV 19,99
M.A.X. DV 39,99
M.D.K. DV 39,99
M.PRitter d. Kokusnuss DV 19,99
Mega Race 2 DV 29,99
Mission Force Cyber. DV 29,99
Nascar Rac.+Track Pa. DA 14,99
NHL Hockey 96 DV 29,99
Outpost 1.5 DV 19,99
Pirates Gold DV 24,99
Pitfall DV 29,99
Pizza Connection DV 19,99
Pole Position DV 29,99

Angebote: (Fortsetzung)

Police Quest SWAT DA 29,99
Pro Pinball the Web DA 19,99
Railroad Tycoon Deluxe DA 24,99
Realm o. t. Haunting DV 34,99
Rebel Assault 1 DV 29,99
Rebel Assault 2 DV 29,99
Red Baron 1 DV 19,99
Riddle of Master LU DV 24,99
Rise & Rules o.A.E. DV 34,99
Road Rash DV 29,99
Schleichfahrt DV 39,99
Sensible World o.Soccer DA 19,99
Shanghai Gr. Moments DV 24,99
Sherlock Holmes 2 DV 29,99
Shivers DV 19,99
Silent Thunder DV 34,99
Simon t. Sorcerer 1+2 DV 19,99
Space Hulk 2 DA 29,99
Space Quest 6 DV 19,99
Star Trek 3/Next Gen. DV 24,99
Steel Panther 2 DV 29,99
Stonekeep DV 24,99
Super E.F. 2000 DV 29,99
Talismann DV 19,99
The Dig DV 29,99
This Means War DV 24,99
Tie Fighter DV 29,99
Tilt DV 19,99
Time Commando DV 29,99
Torins Passage DV 19,99
Toonstruck DV 19,99
Transp. Tycoon + Data DV 24,99
Trivial Pursuit DV 34,99
U.F.O. DV 24,99
U.S. Navy Fighter DV 29,99
U.S. Navy Fighter 97 DV x29,99
Ultima 8 DV 29,99
Urban Runner DV 34,99
Virtual Karts DA 24,99
Vollgas DV 29,99
Warcraft 1 DA 24,99
Warcraft 2 DV29,99
Warhammer DV 29,99
Werewolf DV 24,99
Wing Commander 3 DV 34,99
WipEout DA 24,99
World Rallay Fever DV 24,99
Worms + DATA DV24,99
X-Com Terror of t. Deep DV 24,99
X - Wing Compilation DV 29,99
Yathzee DV 19,99
"Z" DV19,99
Zorck Nemesis DV 29,99

Zubehör

Orchid Righteous 3D 309,99
Alfa Twin Umschaltbox 34,99
Microsoft Joystick Force-Feedback Pro 249,99
Microsoft Sidewinder Game Pad 69,99
Gravis Joystick Analog Pro 44,99
Gravis Game Pad Pro 49,99
Gravis Joyst.Blackhawk 59,99
Gravis Firebird 2 119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch 139,99
Logitech Joyst. Warrior 129,99
Thrustmaster Lenkrad T2 **incl. Gas u. Bremse 219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad **preiswerte Variante des Formula T2 - Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! 169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

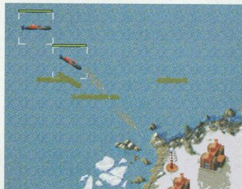
COMMAND & CONQUER MISSION CD 2: VERGELTUNGSSCHLAG

Die erste Missions-CD des Echtzeit-Strategiehammers »Command & Conquer 2: Gegenangriff« wanderte hierzulande knapp 200 000 Mal über die Ladentheken. Der zweiten Erweiterungsscheibe dürfte es kaum schlechter ergehen, denn auch hier wurden großartige Änderungen gegenüber dem erfolgreichen Originalspiel tunlichst vermieden.



Die beiden roten Panzer schauen seelenruhig zu, wie die alliierten Truppen Ihre Basis einäschern.

Der Erscheinungstermin des eingedeutschten Online-Spiels »Command & Conquer: Einsame Entscheidung« wurde von Virgin soeben auf das erste Quartal 1998 verschoben, eine 3D-Variante des berühmten Megasellers erscheint erst im nächsten Sommer und «Command & Conquer 3: The Tiberian Sun» sollten Sie nicht vor Ende 1998 erwarten. Aber wenigstens ist die zweite Missions-CD »Vergeltungsschlag« pünktlich zum Weihnachtsgeschäft fertig geworden. Für deren Betrieb benötigen Sie zwar das Originalspiel »C&C 2: Alarmstufe Rot«, dafür hält sich der mit 35 Mark anberaumte Preis in erträglichen Grenzen. Hier bekommen Sie als Solospieler insgesamt 18 einzeln anwählbare Szenarien zu Gesicht. Für den Mehrspielerbetrieb stehen insgesamt 100 zumeist sehr große Landkarten zur Verfügung (einige speziell für zwei und vier Spieler). Optik und Spielprinzip sind gleichgeblieben: Nach wie vor stellen Sie die bereits aus Alarmstufe Rot bekannten Gebäude in die Landschaft und produzieren dort eine Armee. Diese hetzt man per Maus sowie in Echtzeit in Richtung Feind. Neben acht neuen Musikstücken sorgen sieben frische Truppengattungen für erneute Kampfeslust: Ein Explosionswagen fährt zu einem zuvor anvisierten Punkt, um dort sich selbst sowie die nähere Umgebung in die Luft zu sprengen. Ein mit Raketen bestücktes U-Boot beschießt nun auch das Festland. Dazu gesellen sich einige stärkere Panzer- und Infanterietypen, die etwa mit Stromstößen losschlagen. **(md)**



Zwei mit Raketen bestückte U-Boote beharken eine Teslaspule.



Einzelkämpfer Volkov schlägt sich durch eine Untertage-Mission.

MANFRED DUY

Trotzdem oder gerade weil sich gegenüber Alarmstufe Rot nicht allzu viel geändert hat, ist diese Missions-CD natürlich ein Muß für alle Fans des legendären Strategiehammers. Die Anhängerschar wird sich allerdings mit dem »Vergeltungsschlag« bestimmt nicht schlagartig erhöhen, denn die Präsentation kommt – besonders hinsichtlich der gewaltigen Genre-Konkurrenz – langsam aber sicher in die Jahre. Der Computergegner agiert manchmal etwas ungeschickt und rückt vorzugsweise mit den sattsam bekannten Massenattacken zu Felde. Nach wie vor produzieren Sie mühselig eine Einheit nach der anderen, statt Sammelaufträge zu vergeben, und die Erntemaschinen verirren sich immer noch gerne in irgendwelchen Sackgassen oder beackern in selbstmörderischer Absicht feindliches Terrain. Außerdem hätte ich eine mit einer Hintergrundgeschichte bestückten Kampagne den einzeln anwählbaren Szenarien vorgezogen. So aber beschränken sich die Neuerungen im Wesentlichen auf die sieben frischen Truppengattungen, und anders als bei Ihrem Metzger hätte es hier schon ein bißchen mehr sein dürfen.

C&C MISSION CD 2: VERGELTUNGSSCHLAG

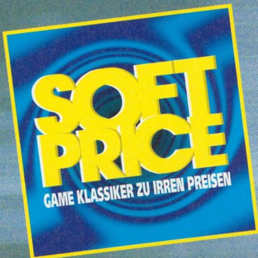
Hersteller: Westwood/Virgin
Betriebssystem: MS-DOS & Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer bis zwei (per Nullmodem), bis vier (im Netzwerk oder per Internet)

Empfohlene Hardware: Pentium/133, 32 MByte RAM
Benchmark: ❶②③④⑤
Sprache: Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Sehr gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



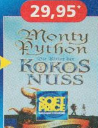


erwischt sie alle!



29,95* **Die Fugger II**
Eine der erfolgreichsten Wirtschaftssimulationen des vergangenen Jahres und ein echter Chart-Stürmer!

Wenn zwischen Big Boss und der fleißigen Berta der Kampf um die Haus-Meisterschaft entbrennt, dann bestimmt bei einem SOFT PRICE-Klassiker. Die Chart-Stürmer gibt es jetzt für jede Gehaltsklasse erschwinglich zum sagenhaft soften Preis. Und wie immer gilt: Alles Originalspiele und in Deutsch. Leicht erkenntlich am SOFT PRICE-Sticker. Egal ob Strategie, Action oder Adventure, jeder findet sein Lieblings-Genre. Also: Gutes Betriebsklima erwünscht? Für Berta und ihren Chef gibt's da nur ein Rezept: SOFT PRICE.



29,95* **Monty Python Die Ritter der Kokosnuss**
Schwärzester, britischer Humor! Das preisgekrönte Spiel zum Film.



29,95* **Pro-Pinball The Web**
Das ist DIE Flipper-Simulation! Spielhallen-Feeling pur!



39,95* **Super EF 2000**
Die Win 95-Version der legendären Kampfflugsimulation TFX: EF 2000



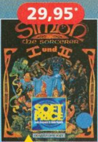
49,95* **Trivial Pursuit**
Das kultige Gesellschaftsspiel auf CD-ROM: mehr als 1000 Fragen und Antworten, jeweils mit einem Videoclip begleitet.



39,95* **Warcraft II – Tides of Darkness**
Der Echtzeit-Strategie-Klassiker im Fantasy-Gewand.



39,95* **Zork Nemesis**
Das multimediale Adventure-Spektakel und eine der besten 3D-Spielewelten, die je geschaffen wurde.



29,95* **Simon The Sorcerer I und II**
Das beliebte Kult-Adventure jetzt im Doppelpack.



Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de

* unverbindliche Preisempfehlung

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

OUTPOST 2
DIVIDES DESTINY



Mit ihrer als Serie konzipierten planetaren Kolonisierungssimulation kommt Sierra nur sehr langsam in die Gänge. Sage und schreibe vier Jahre nach dem Erscheinen des bugbehafteten Vorgängers legen Sie nun endlich einen fehlerfreien zweiten Teil vor.

Der mit vielen Vorschußlorbeeren bedachte erste »Außenposten« gehörte aufgrund seiner Programmierfehler zu den größten Enttäuschungen des Jahres 1993. »Outpost 2« wurde gegenüber seinem Vorgänger optisch umgekrempelt, statt aus der isometrischen Perspektive erblicken Sie das Geschehen nun (leicht schräg) von oben. Nach wie vor besiedeln Sie in Echtzeit einen fremden Planeten und treiben währenddessen die Forschung voran, auf daß sich die Kolonisten vermehren und zu guter Letzt per Raumschiff den ungastlichen Planeten wieder verlassen. Dies geschieht in zwei mit jeweils 13 Missionen bestückten Kampagnen, in denen Sie teils alleine agieren, manchmal aber auch die vom Computer betreute Konkurrenzbasis angreifen. Zusätzlich existieren noch vier große Einzelszenarien sowie 19 Mehrspielerkarten.

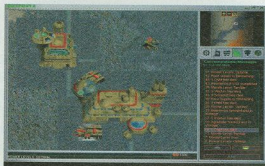


Die Karte ist zwar dreifach zoombar, das in zehn Landschaftsformen vorrätige Terrain sieht aber dadurch keinen Deut besser aus.



Über die Basis fegt soeben ein schwerer Sturm, der etliche Gebäude in Mitleidenschaft zieht.

Rein äußerlich gleicht Outpost 2 den bekannten Echtzeit-Strategiespielen, ist aber weitaus komplizierter. Auch steht hier weniger die Action als vielmehr der Basisbau im Mittelpunkt. In der Praxis kämpfen Sie daher vor Allem mit den Auswirkungen von Stürmen, Meteoren, Vulkanausbrüchen und Erdbeben, die ständig Ihre Basis in Schutt und Asche zu legen drohen. Insgesamt 38 Gebäudetypen von der Erzmine bis hin zum Raumflughafen setzen Sie irgendwo in die dreifach zoombare Landschaft. Die hierfür nötigen Erze und Energien erwirtschaften Sie durch Minen und Kraftwerke. Nur wenn Sie Ihre Kolonie fleißig ausbauen und reparieren, entstehen Arbeitsplätze, Nahrungvorräte und Unterkünfte für die (sich dann vermehrende) Bevölkerung. Anderenfalls droht ein existenzbedrohender Geburtenrückgang. Die Kolonisten bei Laune zu halten ist aufgrund der zahlreichen Naturkatastrophen übrigens weitaus schwieriger, als die im Stil der Echtzeit-Strategiespiele vorgetragenen Attacken des Gegners abzuschmettern. (md)



Am rechten Bildrand sehen Sie unzählige Fakten, die über das Wohlergehen der Siedlung informieren.

MANFRED DUY

Sage und schreibe 14 Tutorials mußte ich durchackern, um das komplexe Geschehen vollständig zu überschauen - und hinterher festzustellen, daß Outpost 2 genauso langweilig ist, wie es ausschaut. Die unnötig komplizierte Handhabung trägt dabei die Hauptschuld: So genügt es nicht etwa, einen Transporter per Mausklick zu einer Mine oder einem Abräumfeld zu lotsen, ich muß ihm auch noch mittels eines Wegpunktesystems klar machen, welche Ladung er wohin zu befördern hat. Denn sowohl für gewöhnliches Erz als auch für hochprozentige Metalle und sogar für Schutt stehen eigene Gebäude parat. Schäden an Bauten und Fahrzeugen werden nicht automatisch angezeigt, sondern statt dessen mühselig einzeln erfragt und behoben. Das mag zwar ziemlich realistisch sein, ich kann mir aber etwas spannenderes vorstellen, als 90 Prozent der Spielzeit dem Studium von Mitteilungen und dem Anleiern von Wartungsarbeiten zu widmen.

OUTPOST 2 DIVIDED DESTINY

Hersteller: Microprose
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer bis zwei (per Modem/ Nullmodem), bis sechs (Internet oder Netzwerk)
Empfohlene Hardware: Pentium/166, 32 MByte RAM
Benchmark: ❶②③④⑤
Sprache: Englisch

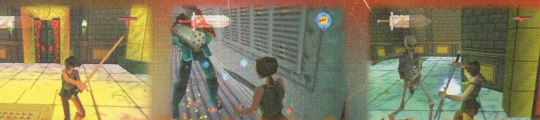
Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Sehr schlecht	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



EXCALIBUR 2555 AD

Phantastisches 3D-Adventure mit magischen Mysterien, fesselnder Atmosphäre und packender Action.



Der Ort: Ein unterirdisches Reich – weit, weit weg von hier. **Die Zeit:** Damals, als die Menschheit noch unter der Erde lebte – und Morgen, wenn sie wieder unter der Erde leben wird.

Das Problem: Das magische Schwert Excalibur wurde von finsteren Rittern in die Zukunft entführt. Kann es nicht zurückerobert werden, droht eine Katastrophe.

Die Handlung: Beth, die Gehilfin des Zauberers Merlin, wird in die Zukunft geschickt, um Excalibur zurückzuholen. Auf dem Weg durch die zahlreichen Level der unterirdischen Stadt begegnet sie mysteriösen Gestalten und muß viele Abenteuer überstehen. Bei manchen hilft ihr ihr Schwert, für andere braucht sie ihren Geist.

Die Technik: Eine atemberaubende 3D-Technik mit realistischen Lichteffekten gibt ein unübetroffenes Gefühl des "Dabeiseins". Über 600 Standorte und mehr als 80 verschiedene Charaktere sorgen für unzählige spannende Stunden. Komplett deutsche Version.



PC CD-ROM



www.telstar.co.uk

komplett IN DEUTSCH

Distributed by



www.konami.com

Actionspiel für Fortgeschrittene

DREAMS TO REALITY

Träume werden schneller zur Realität als manch einem lieb sein mag. Besonders rasch geht es jedoch, wenn Softwarefirmen mit ihrem kompletten Designerteam im Wald auf die Suche nach dubiosen Pilzen gehen und im vollen Drogenrausch noch ein Spiel programmieren.

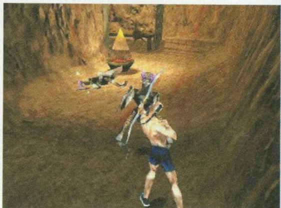


Fliegende Wale und hutzelige Gnome: Die surreale Umgebung ist nicht jedermanns Sache.

Hatten Sie nicht auch schon immer mal Lust, die Welt der Täume zu erforschen? Die Natur dieses rätselhaften Reichs herauszufinden, Morpheus die letzten Geheimnisse zu entreißen? Ebenso ging es einer vierköpfigen Forschergruppe, die sich sehr eingehend mit selbigem Thema beschäftigte. Da ihnen die Erkenntnisse unserer Realität nicht aussagekräftig genug waren, suchten sie einen Weg, um die ersehnten Informationen vor Ort zu erhalten. Sie öffneten eine Passage in das Land der Träume, errichteten dort ihre Laboratorien und wurden, wie es sich für waschechte Wissenschaftler gehört, verrückt. Skrupellos manipulierte die kleine Truppe von da an die Geschöpfe der Traumwelt, pfuschte in deren Wesen herum und will nun zu allem Übel die Barrieren zwischen Traum und Realität einreißen. Die Geschichte von »Dreams to Reality« zeigt, daß solche Bösartigkeit nicht ungesühnt bleibt. Früher oder später tritt ein wackerer Kämpfer der Gerechtigkeit auf den Plan und streitet für das Gute und Liebe. In unserem Fall heißt er Duncan, ist ein strammer Bursche und trägt die bereits von 3D-Shooter-Star Lo Wang bekannte Kurzhaarfrisur. Seine Weltrettungspläne sehen vor, daß er in »MDK«-Manier durch über 100 Schauplätze hechelt, Rätsel löst und griesgrämige Alpe windelweich prügelt. Hierbei helfen Duncan die freundlichen Pixies, Bewohner der Träume, die ihn durch ihre surreale Welt führen und ihm mit Tips und Tricks zur Seite stehen. Außerdem verfügt der kräftige Zopfträger an diesem Ort über einige recht brauchbare Fähig-



Lara läßt grüßen: Ein Cheat verwandelt Duncan in diese junge Dame.



Unser Held versucht sich am Bogen, leider nur mit mäßigem Erfolg.

MARTIN SCHNELLE

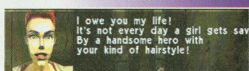
Beim ersten Blick macht Dreams einen tollen Eindruck. Über die grünen und blauen Pixie-Zwerge und ihr dämliches Grinsen kann ich mich immer wieder vor Lachen am Boden kringeln. Auch das schaurig abgefahrene Grundszenario weiß zu begeistern: Cryo hat es abermals geschafft, mich durch reine Grafik zum Staunen zu bringen. An die bisherigen Produkte der Franzosen denkend, zog ich in der Rolle von Duncan (beziehungsweise der hübschen rothaarigen Dame) los, um den Spielspaß zu erkunden. Und siehe da, es liegen – wieder einmal – manche Dinge im argen.

Die wenig exakte Steuerung macht die vielen Hüpf-und-Spring-Einlagen zur Qual, das Kampfsystem ist ebenfalls unausgegoren und schickt ihr virtuelles Ebenbild oft in die ewigen Jagdgründe. Ein zweiter, reichlich ärgerlicher Kritikpunkt betrifft die Spielstände. Sie können nicht selbst speichern, sondern das Programm erledigt dies für Sie. Leider stehen nur zehn Speicherplätze zur Verfügung, von denen wichtige markiert werden müssen – andernfalls werden sie gnadenlos überschrieben. So stößt Cryo nicht in die Oberliga vor.



Während das Inventar Zaubersprüche und wichtige Gegenstände anzeigt, bildet das Symbol in der linken unteren Ecke Lebensenergie und Zauberkraft ab.

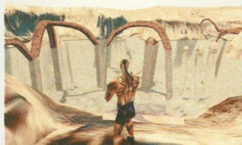






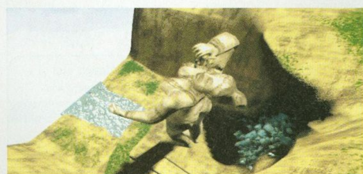
Lo Wang meets Mutter Theresa: Nachdem Duncan etliche Insekten vertrimmt hat, geht er seinem ausgeprägten Helfertrieb nach und verwandelt eine der Gottesanbeterinnen in ihre ursprüngliche Gestalt zurück.

keiten. Stürzt er beispielsweise mit ausgebreiteten Armen von einer Klippe, wird er nicht wie allgemein üblich zu einem schmierigen Fleck auf dem Boden: Nein, Vogel-gleich gleitet der durch die Lüfte. Auch zu anderen Arten der Fortbewegung ist er in der Lage. Mit Surfbrettern vergnügt er sich auf steilen Abfahrten, rast mit einem Motorrad durch breite Canyons und reitet bei passender Gelegenheit sogar Haie. Ferner beherrscht Duncan Magie, die David Copperfield erbleichen ließe: Heilungszauber regenerieren etwaige Blessuren, diverse Kampfzauber vernichten Traumwesen und Kontrollzauber lassen ihn in die Haut seiner Widersacher schlüpfen. Entgegen weit verbreiteter Gerüchte, gibt es der Herr den seinen übrigens nicht im Schlaf. Hexerei kostet Mana-Energie, die in Form von schimmernden Seifenblasen durch die Landschaft schwebt. Neben dem Sammeln und Anwenden von Gegenständen ist somit auch das penible Auffüllen der Magieressourcen wichtig. Hat unser kahlköpfiger Held ein wichtiges Puzzle gelöst oder das richtige Objekt benutzt, erfreuen zur Belohnung schön animierte Rendersequenzen die Augen des Spielers. Eine Besonderheit stellt die Tatsache dar, daß sich Dreams to Reality rollenspielgleich Duncans Verhalten anpaßt. Metzelt er Monster, wo er nur welche findet, steigt seine Kampfeskraft, versucht er sich hingegen mit Magie zu behelfen, wächst sein Mana-Vorrat an.



Wir befinden uns tatsächlich in der Traumwelt: Oder wann haben Sie das letzte Mal so sauberes Wasser gesehen?

Sehr zum Leidwesen des gestreßten Redakteurs, speichert die automatische Save-Funktion unweigerlich auf einem von zehn freien Spielständen. Dies hat zwei entscheidende Nachteile: Zum einen fehlt die Möglichkeit, manuell vor dem Antritt schwieriger Etappen zu sichern, zum anderen überschreibt das Programm ohne menschliches Zutun alte Savegames, wenn die vorhandenen zehn erstmal belegt sind. Man kann zwar per Tastendruck bis zu fünf Spielstände ausdrücklich vor dem Überschreiben sichern, diese Vorgehensweise erweist sich jedoch als äußerst umständlich und nervtötend. Die Grafikeinstellungen sind glücklicherweise frei wählbar, die Unterstützung von 3D-Beschleunigern vorhanden. **(vs)**



Für Duncan geht das Abenteuer im Magen der Statue weiter.

VOLKER SCHÜTZ

Dreams ist definitiv eines der abwechslungsreichsten Spiele der letzten Zeit. Verrückt-schöne Landschaften, gefüllt mit schrägen Charakeren und seltsamen Objekten erwecken tatsächlich das Gefühl im Reich der Träume zu wandeln (oder wenigstens nach 22.00 Uhr in einem holländischen Coffee-Shop zu sitzen). Kurzstreckenflüge zwischen schwebenden Inselgruppen oder mit »Pulp Fiction« ähnlicher Musik hinterlegte Surfkurse in engen Röhrensystemen erscheinen vielleicht zu skurril, sind aber auf jeden Fall schön anzusehen.
Verärgert reagiere ich erst, als Cryo das verquere Trance-Ambiente dreist auf die sogenannten Rätsel ausdehnt: Gefundene Gegenstände stehen oftmals nicht in direktem Zusammenhang mit der Aktion, die ihre Verwendung auslöst. Was zum Henker hat beispielsweise die seltsame Tonvase mit dem unglücklichen Buschmann von nebenan zu tun? Neben solchen Ungereimtheiten treiben mich die kaum vermeidbaren Kämpfe an den Rand eines Nervenzusammenbruchs. Schläge und Tritte führt Duncan nur linkisch aus und steckt somit unweigerlich den Hauptanteil der Prügel selbst ein.

DREAMS TO REALITY

Hersteller:	Cryo	**Empfohlene Hardware:**	P/166, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Durchschnitt

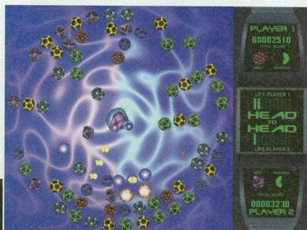
PC PLAYER WERTUNG



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

SYYRAH – THE WARP HUNTER

Wirrer Name, übles Spiel? Das muß nicht zwingend stimmen, wie Sunsofts pfiffiges Reaktionsspiel beweist.



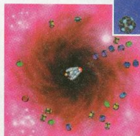
Die schlichte Grafik täuscht: Gerade der Zweispielermodus macht einen Heidenspaß.



Die recht eigenwillige 3D-Ansicht ist etwas für Experten oder Masochisten.

Hand aufs Herz, was für ein Genre haben Sie bei dem Titel »Syyrah – The Warp Hunter« erwartet? 3D-Action mit vor Blut triefenden Gewölben? Eine Weltraum-Ballerei à la »Wing Commander«? Beides falsch: Syyrah ist eine Mischung aus Tetris, Breakout und Domino. Es gibt sogar eine Hintergrundgeschichte: Die Ryys leben auf dem Planeten Keeran glücklich und in Frieden, bis eines Tages die seltsamerweise bösen Zarven ihrem Sonnensystem einen Besuch abstatten und Keeran mit einem Schwung biomechanischer Minen die intergalaktische Daumenschrauben anlegen. Das finden die Ryys gar nicht lustig und erinnern sich der Warp Hunter, die seit ewigen Zeiten für Frieden und Freiheit im Universum sorgen. Flugs wird Syyrah, die letzte noch lebende Jägerin, aus dem tausendjährigen Kälteschlaf aufgetaut, um die Invasion zu stoppen. Allerdings scheint Syyrah der Kälteschlaf nicht so ganz bekommen zu sein, denn die Steuerung des Raumschiffes überläßt sie ganz Ihnen.

Das Schiff ist ringförmig von besagten Minen umgeben, die sechs verschiedene Farben besitzen. Auf diese schießen Sie aus Ihrem Schiff weitere Elemente. Sind davon drei und mehr gleichfarbige aneinandergefügt, verschwindet die Kette und nimmt auch schon mal Zweierketten anderer Sprengkörper mit. Syyrah meldet Ihnen stets, welcher Farbe Ihr nächstes Geschoß hat. Je mehr Minen auf einen Schlag explodieren, desto besser für Ihr Punktekonto. Extras sprengen bei einem Treffer ganze Ringe weg, bringen den inneren Kreis in eine günstigere Stellung oder drehen gemeinerweise die Steuerung um. Gutes Zielen ist Pflicht, sonst verbauen Sie sich schnell den Zugang zu weiteren Minen, die unbarmherzig auf Ihr Schiff zurücken.



Bevor Sie in höhere Level vorrücken können, …



… müssen Sie in einer Zwischenstufe ein paar Sonden abschießen.

Im »Story Mode« zielen Sie alle paar Level sogar mit der Bordkanone auf nun rasant ansausende Gegner, dann geht es mit einer neuen Hintergrundfarbe und anderen Steinformen weiter. Der »Scenario Mode« stellt Ihnen nur eine begrenzte Anzahl von Minen in 24 Leveln zur Verfügung, im »Endless Mode« müssen Sie einer schier unüberwindlichen Schar von Steinen trotzen.

Gespeichert werden darf in jeder neuen Welt, drei Schwierigkeitsgrade sorgen auch bei Experten für genügend Spannung. Herausfordernd ist eine 3D-Ansicht, in der Sie immer nur einen Teil Ihrer Umgebung sehen. Genial: Der Zweispielermodus, in dem sich zwei Bordschützen den Bildschirm teilen und sich buchstäblich gegenseitig den Rücken freihalten. **(ra)**

ROLAND AUSTINAT

Die abstruse Story machte mich erst etwas skeptisch, doch nach ein paar Runden gab es kein Halten mehr. Dann wurde die futuristische Musik voll aufgedreht, die Augen starr auf den Monitor gerichtet und die Ohren gespitzt, um ja keine Farbansage von Syyrah zu verpassen. In diesem Zustand der entrückten Konzentration hatten es die Kollegen schwer, sich mit mir zu verständigen. Noch einen Tick spaßiger ist der Zweispielermodus, bei dem sich die Kontrahenten auch gegenseitig ein paar Minen in den Weg legen können.

Zur Spitzenwertung reicht es aber nicht ganz: Die Extras erscheinen zu selten, ein Aufrüsten des Raumschiffes oder ein Überspringen von ein paar Leveln wie beim seligen Sentinel gibt es nicht. Dennoch ist Syyrah ein nettes Spiel für zwischendurch, das man gerne mal wieder an regnerischen Tagen hervorkramt.

SYYRAH – THE WARP HUNTER

Hersteller:	Sunsoft/Bomico	**Empfohlene Hardware:**
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95	P/90, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)	**Benchmark:** ①②③④⑤
		Sprache: Englisch

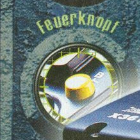
Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht v.

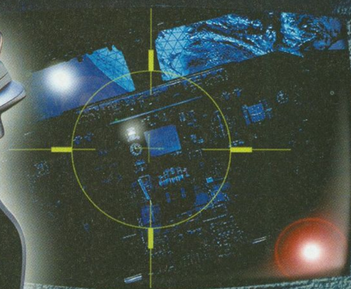
PC PLAYER WERTUNG



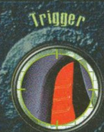

Coolie Hat

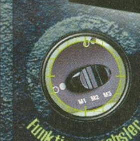

Raketenabschußknopf mit Sicherheitsbügel


Feuerknopf



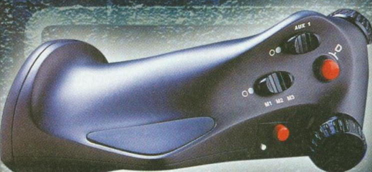

Pinkie Switch


Trigger


Funktionswechsler


Feuerknopf


Drehregler

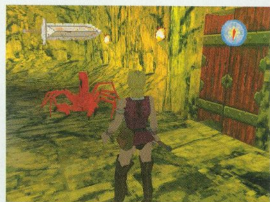



Saitek
X36 THROTTLE

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

EXCALIBUR 2555 AD

Schurken aus der Zukunft stehlen das sagenumwobene Schwert Excalibur. Da unsere Lieblingsheldin Lara Croft einen Exklusiv-Vertrag mit Eidos hat, programmiert Telstar zur Rettung der wertvollen Klingenwaffe ein eigenes Busenwunder. Beth, ihres Zeichens Gehilfin Merlins, stromert »Tomb Raider«-ähnlich durch die Metropole Salto. Anders als der vielversprechende Stadtname ist Beths Bewegungsrepertoire auf Laufen und Kämpfen beschränkt. Zwar kann Sie Gegenstände einsammeln und benutzen, gewagte Sprünge oder geschicktes Ducken bleiben Ihr jedoch verwehrt. Eine automatische Speicherfunktion ist vorhanden; sie sichert wie von handelsüblichen Konsolen bekannt, den Spielstand nach Beendigung eines Levels. (vs)



Fragt sich bloß, wer angsteinflößender ist: der Skorpion oder Lara-Abklatsch Beth.

VOLKER SCHÜTZ

Ein breitgesichtiges, unübersehbar weibliches Etwas glotzt mich blöde an und versucht ohne nennenswerten Erfolg Lara Crofts Charme zu imitieren. Ich erwidere den Blick mit weit aufgerissenen Augen, geschockt über das, was ich mangels treffender Bezeichnung Grafik nennen möchte: grobe Polygone, häßliche Texturen, schlecht animierte Gegner und zeitlupenhafte Bewegungsabläufe. Nach einer Weile weicht der Schreck des ersten Eindrucks, allerdings nur um tiefersitzendem Grauen Platz zu machen.

Obwohl die einzelnen Räume eines Levels vergleichsweise klein und unspektakulär sind, verfällt Excalibur beim Wechseln des Schauplatzes in scheinbar endlose Lade-Lethargie. Jede durchquerte Tür läßt mir genügend Zeit, um währenddessen fünfmal den Eifelturm in Originalgröße zu rendern. Sollte ich es dennoch schaffen nicht einzuschlafen, bis der erste Gegner den Weg in mein Breitschwert findet, sorgt das alptraumhafte »Säbelgerassel« dafür, daß ich auch in Zukunft kein Auge zubekommen werde.

EXCALIBUR 2555 AD

Hersteller:	Telstar	**Empfohlene Hardware:** P/166, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:** ①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:** Deutsch

Präsentation: Schlecht	**Spieltiefe:** Schlecht	**Multiplayer:** nicht vorh.
Ausstattung: Durchschnitt	**Komfort:** Schlecht	**Übersetzung:** Schlecht

PC PLAYER WERTUNG



Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

DER INDUSTRIEGIGANT – EXPANSION SET

Nachdem Sie die zusätzlichen rund 35 MByte des »Expansion Sets« auf Ihre Festplatte gebannt haben, stehen Ihnen nun Flugzeuge, Schiffe und Statistiken zur Verfügung, die den »Industriegiganten« noch mehr seinem großen Vorbild, dem »Transport Tycoon« ähneln lassen. Als Kopierschutz müssen dafür bei jedem Start beide CDs hintereinander eingelegt werden, ohne die Vollversion des Hauptprogramms funktioniert das Expansion-Set also nicht.

Das Scrollen der SVGA-Grafik bleibt äußerst behäbig, und auch die Planung der Strecken und Stationen wurde nicht verbessert. Die neu hinzugekommenen statistischen Überblicke vermeiden immerhin das ewige Abklappern aller einzelnen Gebäude. Die zusätzlichen Transportmöglichkeiten sowie die neuen Szenarien sorgen für mehr Abwechslung, andere Änderungen wie das automatische Abreißen bringen etwas mehr Komfort. (ab)



Im Südamerika-Szenario werden zwei Flugzeuge auf dem neuen Brasilia-Flughafen beladen, um Stahlbleche an die Baubedarf-Industrie zu liefern.

ALEX BRANTE

Ach, die netten Österreicher von JoWood liefern nun jene Funktionen nach, die wohl aus zeitlichen Gründen im Originalspiel fehlten. Mit dieser Produktpolitik zwingen die Entwickler ihren Kunden zusätzliche Kosten auf, was mir ganz und gar nicht behagt.

Und wieso gefällt mir der alte Transport Tycoon immer noch besser? Das träge Scrolling, die komplizierte Planung sowie das Setzen von Gebäuden und das ewige Umschalten zwischen mehreren Produkten bringen nur Frust – da hilft auch die zusätzliche Abwechslung nichts. Schwer zu sagen, ob enttäuschte Käufer des Originals mehr Freude durch das Expansion Set gewinnen, ich bin da eher skeptisch.

DER INDUSTRIEGIGANT – EXPANSION SET

Hersteller:	JoWood	**Empfohlene Hardware:** Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:** ①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:** Deutsch

Präsentation: Durchschnitt	**Spieltiefe:** Durchschnitt	**Multiplayer:** nicht vorh.
Ausstattung: Durchschnitt	**Komfort:** Durchschnitt	**Übersetzung:** –

PC PLAYER WERTUNG



Spiele-Test

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

VIRTUA COP 2



Ein gezielter Schuß und die Extrawaffe, hier das Maschinengewehr, ist einsatzbereit.

Genau ein Jahr ist es her, daß Sega eine virtuelle Schießerei zwischen Polizei und Gangstern vom Spielautomaten für den PC umgesetzt hat. Nun geht die Gangsterhatz in die zweite Runde.



Sogar aus dem Helikopter droht Gefahr für tüchtige Polizisten, aber für den Notfall gibt es ja Continues.



Bloß keine unschuldigen Passanten treffen, sonst sieht die Abschlußstatistik düster aus.

Da das Böse immer und überall ist, treiben fiese Ganoven in Virtua City immer noch ihr Unwesen. Auch in »Virtua Cop 2« dürfen Sie folglich als Angehöriger der Stadtpolizei Ihrem Abzugfinger keine Ruhe gönnen. Mit dem Fadenkreuz-Cursor nimmt man aus der Ich-Perspektive alle Bösewichte aufs Korn, die auf der Bildfläche erscheinen. Sie zielen dabei wahlweise per Maus, Tastatur oder Joypad. Da es in den drei frei anwählbaren, zweiteiligen Abschnitten nur so von Gaunern wimmelt, warten dort die Bürger sehnsüchtig auf tatkräftige Ordnungshüter. Entsprechend sorgfältig müssen Sie deshalb darauf achten, daß kein Unschuldiger in Ihre Schußlinie gerät. Solche »Patzer« werden mit Punktabzug geahndet. Wer jedoch schnell und treffsicher ballert, erhöht sein Punktekonto. Die Zielerfassung um die Opponenten wechselt schrittweise von grün auf rot, spätestens dann sollte man feuern, um ihnen zuvorzukommen. Andernfalls sinkt Ihr Vitalitätsvorrat aufgrund feindlicher Treffer flugs gegen Null. Gegnerische Handgranaten werden am besten durch einen »Blattschuß« in die Luft entschärft. Ist das Magazin der sechsschüssigen Dienstwaffe leer, laden Sie per rechtem Doppelmausklick nach. Eingeblendete Warntexte und Sprachausgabe erinnern daran. Zudem wird Ihre Restmunition angezeigt. Ab und zu gibt es Extras (etwa ein Maschinengewehr), die Duelle mit Schwerverbrechern erheblich erleichtern. Vor allem gegen die Oberbosse am Levelende sind solche Waffen hilfreich. Einziges Manko: Nicht jede dieser Knarren läßt sich wieder aufladen. Ganz Geschickte nutzen die Umgebung für ihre Zwecke, indem sie explosives Inventar zerballern und somit gleich mehrere Gegner ausschalten.

Während der Verfolgung durch urbane Straßenschluchten, am Hafen oder in der U-Bahn müssen Sie sich auf halber Strecke entscheiden, in welche Richtung die Jagd weitergehen soll. Da die Gaunerhatz in beiden Schwierigkeitsgraden alles andere als leicht fällt, kann etwas Übung in einem der drei Trainingsräume nicht schaden. Ebenso wie in den Spielabschnitten dürfen Sie hier auch gemeinsam mit einem Partner antreten. Wer alle Stufen absolviert hat, kann sich aus einem Menü Bonbons wie vereinfachtes Laden oder gar Selbstlademechanik gönnen. Sie können das Spiel in zweierlei Auflösungen und Farbtiefen starten, sowie die Fenstergröße auf ein Viertel verringern. Da auf »echte« Menschen geschossen wird, empfiehlt die U.S.K. es erst ab 18 Jahren. **(ms)**

Monika Stoschek war langjährige PC-Player-Redakteurin und arbeitet heute in der Pressestelle der Münchener Polizei.

MONIKA STOSCHEK

Die Welt ist böse: Oft mußte ich als Spieletesterin von Herstellern schon Schelte für einen kritischen Meinungskasten einstecken, doch mindestens genauso oft wurden von mir erwähnte Mängel beim Nachfolger nicht ausgemerzt und prompt ist die nächste Schelte vorprogrammiert ... Warum also wurde diesem Reaktionsspiel keine Steuerung spendiert, die in allen Modi befriedigend funktioniert. Die Nachladeklicks werden oft nicht angenommen. Außerdem krankt Virtua Cop 2 wie sein Vorgänger in der höchsten Auflösung im 32-Bit-Modus bereits am Pentium/133 an zähen Cursorbewegungen, die in der Hektik und bei knackiger Schwierigkeit für Cops, Geiseln und Spielspaß tödlich sind. Schade, wenn man deshalb je nach Rechner auf Fenster- oder gar Interlace-Modus schalten muß, denn aus dem schlichten Prinzip ist ansonsten optisch und akustisch einiges an fetziger Atmosphäre herausgeholt worden.

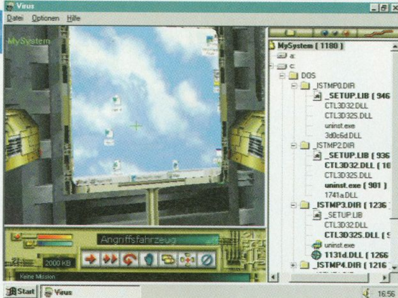
VIRTUA COP 2

Hersteller:	Sega	**Empfohlene Hardware:**	P/133, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (gleichzeitig an einem PC, Modem, Nullmodem oder Netz)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG





Dieses wunderschöne Windows-Hintergrundbild ziert die »Eingangshalle«. Auf der rechten Bildschirmhälfte sehen Sie eine Art Automap, aus der Sie Ihren aktuellen Standort entnehmen können.

Actionspiel für Fortgeschrittene

VIRUS

Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist es bereits zu spät. Von Ihrem Computer aus hat sich ein bösartiger Virus auf die gesamte Welt ausgebreitet. Um das Informationszeitalter nicht in seinen Grundfesten zu erschüttern, steigen Sie in eine bis auf die Zähne bewaffnete Kampfmaschine und schicken die Viren dorthin, wo die Bits wachsen.

Folgende Situation: Gerade hat man einen wahnsinnig wichtigen Text mit mindestens vier Seiten Umfang verfaßt und will diesen per Druck auf das »Sichern«-Symbol für die Nachwelt speichern, da stürzt das System durch einen »schweren Ausnahmefehler« ab. (Eine kleine Bemerkung am Rande: Just in diesem Augenblick krachte mein System zusammen.) Doch nun zur Story: Ein bösartiger Virus verseucht sämtliche Computer der Erde. Was also tun? Zuerst muß der Ursprungspunkt, quasi der »Wirt«, ausfindig gemacht werden. Wie es der Zufall so will, führt die Spur direkt zu Ihrem PC. Also müssen Sie nun Ihre Festplatte reinigen. Doch nicht mit einem normalen Virenprogramm, sondern mit einer Art »Vernichtungsfahrzeug«.

Mit »Virus« erschuf Telstar ein Spiel, dessen Idee ebenso witzig wie spannend zugleich ist. Der Spieler startet mit einem »Descent«-ähnlichen Raumschiff eine 15 Missionen lange Reise durch den eigenen PC. So durchqueren Sie Ihre Verzeichnisse und betrachten Ihr Hintergrundbild, das die Entwickler flugs an manche Wand geklebt haben.

Die heiße Jagd nach den bösen Computerviren wird durch eine in komplett 3D gehaltene Umgebung und die schlechte Steuerung nicht gerade erleichtert. Wie bei Descent fliegt man sowohl nach oben, unten, wie auch in die vier verschiedenen Himmelsrichtungen. Um sich gleich in der verseuchten Umwelt zurechtzufinden, absolvieren Sie zuerst die Trainingsmissionen. Hierbei sind zwei Modi auswählbar: Die »Lernstufe« entläßt den Spieler zunächst nur in spärlich von Viren besetzte Verzeichnisse. Im zweiten Training, »Übungsmodus« genannt, erklärt man nicht nur den Viren den Krieg, sondern macht sich auch mit dem Bauen von Einheiten vertraut. Ausreichend in der Kampfeskunst gestählt, schreiten Sie zum eigentlichen Spiel fort.

Um gegen die wenig unterschiedlichen Virentypen zu bestehen, müssen einzelne Dateien gründlich durchforstet und alles was sich bewegt mittels Waffenkraft »zerstört« werden. Ist erst einmal ein Verzeichnis »ausgebrannt«, bedienen Sie sich gar fröhlich der Kilobytes und bauen damit neue »Stationen«, wie zum Beispiel eine Fahrzeugfabrik oder einen Verteidigungsraum. Während die Funktion der Fabrik klar ist, verteidigt letzterer die »Gebäude« vor feindlichen Übergriffen. Somit wäre Ihr Schutz gewährleistet, doch geht Ihnen in einem heißen Gefecht einmal die notwendige Munition aus, so preschen Sie für Nachschub in die Munitionsstation. **(ps)**

Mittels dieses Sammelfahrzeugs ergattern Sie die wertvollen Kilobytes aus den einzelnen Verzeichnissen.



Welche Dinge dieser Virus mit Ihrer Festplatte anstellen würde, steht in den Sternen.

PHILIPP SCHNEIDER

Telstar schuf mit Virus ein Spiel, das auf einem genialen Grundgedanken basiert. Schon allein der Einfall durch seinen eigenen PC zu fetzen und Viren zu erlegen, reizt zum Testen. Doch ist Virus erst einmal installiert, werden diese guten Ansätze durch langweilige Grafik und nervende Musikstücke vereitelt.

Auch der hohe Schwierigkeitsgrad erstickt jegliche Motivation im Keim. Hinzu kommt, daß die Viren einfach albern aussehen und in schwer verständlichem Deutsch irgend etwas über »Löschen« brabbeln.

VIRUS

Hersteller:	Telstar	**Empfohlene Hardware:** Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:** ❶❷③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (per Modem, Nullmodem oder Netzwerk)	**Sprache:** Deutsch

Präsentation: Schlecht	**Spieltiefe:** Durchschnitt	**Multiplayer:** Durchschnitt
Ausstattung: Durchschnitt	**Komfort:** Schlecht	**Übersetzung:** Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

TAKE NO PRISONERS



Keine Gefangenen zu nehmen, lautet der Befehl. Mit einem umfangreichen Waffenarsenal unter den Armen und einem breiten Grinsen im Gesicht geht Actionheld Slade diesem Wunsch erfreut nach.

Nicht nur Messer, Gabel, Scher' und Licht sind für kleine Kinder nicht. Gleichermaßen sollten die Plagen von großen, roten Knöpfen ferngehalten werden, auf denen in auffälligen Lettern »Nuke« steht. Als warnendes Beispiel zum Thema globale Kontaminierung darf »Take No Prisoners« gelten. Tödliche Strahlen drohen nach dem atomaren Holocaust auch die letzten Überlebenden auszurotten. Deren verzweifelte Hoffnung liegt in den »Glowing Domes«. Diese von Energiekristallen gespeisten Kuppeln drängen die allgegenwärtige Verseuchung zurück. Im Körper von Elitekämpfer Slade erhalten Sie den Auftrag, einen der Kristalle zu stehlen, und sich selbst einen strahlungsfreien Lebensabend zu verschaffen. Gerenderte Zwischensequenzen führen während des Spiels die Hintergrundgeschichte fort. Nach Auswahl einer der vier Schwierigkeitsgrade, zockelt Slade durch glitschige Kanalisationen, verfallene Irrenanstalten, und gegnerische Basen. Sie steuern ihn dabei aus der isometrischen Vogelperspektive. Neben einer stattlichen Sammlung von circa 30 kampfbezogenen Utensilien und Rüstungen, hält Slade auch allerlei Bewegungsmodi parat. Er kriecht, springt, klettert, schwimmt und fährt auf Anti-Grav-Pads oder Wassergleitern durch die Gegend. Nicht nur mehr als zwanzig Gegner behindern hierbei das Vorankommen des endzeitlichen Protagonisten, auch Rätsel sind mit von der Partie. An allen Ecken und Enden hantiert er mit Schaltern und Knöpfen oder zapft feindliche Terminals an, um geheime Zugangscodes auf seine Personal Data Device zu übertragen. Dieser Mini-Computer am Handgelenk des furchtlosen Helden bietet im Laufe des Spiels weitere nützliche Informationen wie Gebäudekarten oder Waffen- und Gegnerdaten.

Der Mehrspielermodus erweist sich als ziemlich umfangreich: Sechs verschiedene Varianten sollen die bis zu acht Spieler bei Laune halten. Neben verschiedenen Bildschirmauflösungen bietet Take No Prisoners auch eine Direct3D-Unterstützung. **(vs)**



▲ Slade fährt mit seinem Vehikel durch pixelige VGA-Fluten. (320 x 200)



Die Personal Data Device ist Taschenrechner, Lagerverwalter und Routenplaner in einem.



Die 3D-beschleunigte Version (640 x 480) sieht nur unwesentlich besser aus als einfache VGA.

VOLKER SCHÜTZ

Ich empfinde Ballerspiele à la Gauntlet als nicht mehr zeitgemäß, habe aber keine Probleme damit, daß Hersteller den Versuch wagen, dem angestaubten Spielprinzip wieder Leben einzuhauchen. Lächerlich wird das Ganze erst, wenn selbige behaupten, das komplette 3D-Genre zu überflügeln, nur weil sie ihren Protagonisten aus der Vogelperspektive darstellen. Diesen gewagten Vorstoß unternahm Raven Soft und erscheint damit wie eine Auster, die ein Känguruh zum Sackhüpfwettbewerb herausfordert. Die unzähligen First-Person-Spiele erzeugen einfach mehr Authentizität, das müssen selbst (oder gerade) deren Kritiker zugeben.

Nostalgiker, die sich schon seit Jahren ein grafisch und spieltechnisch aufgemotztes Alien Breed wünschen, kann ich Take No Prisoners allerdings bedenkenlos ans Herz legen. Innerhalb des Iso-Action-Genres stellt es noch die beste Alternative dar. Beispielsweise zeigt sich die Steuerung wesentlich bedienungsfreundlicher als die von Reloaded, die Grafik schlägt Machine Hunter um Längen. Addiert man nun die schönen Zwischensequenzen und die relative Rätseldichte, bleibt auch der letzte Mitbewerber auf der Strecke.

TAKE NO PRISONERS

Hersteller:	Red Orb	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	P/166, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte	
Anzahl der Spieler:	Einer bis 8 (im Netzwerk)	**Benchmark:**	❶ ② ③ ④ ⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

OVERBOARD!

Schon Hägar der Schreckliche wußte es: Die Welt ist flach und will von links nach rechts erobert werden. Wen kümmert es da schon, daß bei der Aussicht auf fremde Häfen einige Männer vorab über Bord gehen?



Auge in Auge mit vier mächtigen Kanonenkugeln.

Geschmeidig plätschern die seichten Wellen an den Steg unseres Heimathafens. Die Crew ist bereit, das Wetter milde und das Wasser klarer als in den schönsten Ferienprospekten. Kaum schippert der stolze Holzkahn los, tauchen schnurstracks die ersten Störenfriede mit mächtigen Kanonensalven vor unserem Bug auf. Pech gehabt, während die Crew die Piratenflagge hißt, lächelt der Kapitän dem gerade sinkenden Gegner nach.

Bei »Overboard!« sind derartige Erlebnisse an der Tagesordnung. Dennoch sollten fahrlässige Hobby-Piraten auf der Hut sein, denn die gegnerische Armada kann sich durchaus sehen lassen. Neben unterschiedlichen Kanonenbooten, Dampfschiffen und allerlei Getier sorgen vor allem die fest installierten Verteidigungsanlagen für manch kollektive Seekrankheit. Bei derart vielfältigen Bösewichten hängt vieles vom Reaktionsvermögen ab: Falls scheinbar ungefährliche Kraken den letzten Wurm aus dem morschen Kutter saugen, hilft oftmals ein beherzter Rückzug in ruhigere Gewässer. Bei den gefährlichen Feuerwerfern sollte sogar der Schiffskoch beim Paddeln mithelfen, damit zeitig ein rettender Wasserfall erreicht wird. Braucht man zu lange, verläßt die sonst kooperative Crew nach und nach mit einem fulminanten Schrei den lodernden Kahn und plätschert hilflos im Wasser umher. Der Gesamtzustand des Piratenkutters nimmt dadurch verständlicherweise rapide ab. Um das Schiff vor einer Havarie zu bewahren, sollten die strampelnden Männer vor deren Ertrinken wieder eingesammelt werden. Auch die eigenen Waffen sind nicht von schlechten Eltern. Neben Frontkanone, Feuerwerfer, Blitzen und Unterwasserminen sorgen vor allem die Kanonen an Back- und Steuerbord für reichlich Durchschlagskraft.

Ziel des Spiels ist es, in 20 Leveln fünf verschiedene Welten (Karibik, Südamerkika, Arktis, Industriewelt und Mittlerer Osten) zu besuchen, um dem jeweiligen Endgegner den Garaus zu machen. Dabei gibt es vieles zu entdecken und zu tüfteln. Oftmals müssen als Bojen getarnte Schalter angeschossen werden, die entweder einen Seeweg öffnen oder eine unterirdisch befahrbare Pipeline umstellen. Außerdem überfliegen Sie Hindernisse mit Luftblasen oder einem Zeppelin-Jetpack.

Immer wieder taucht eine Flaschenpost auf, die Teile der Seekarte komplettiert und ein nahstehendes Tor öffnet. Damit man sich in den Labyrinthen nicht hoffnungslos verirrt, ist die nächste Flaschenpost in der



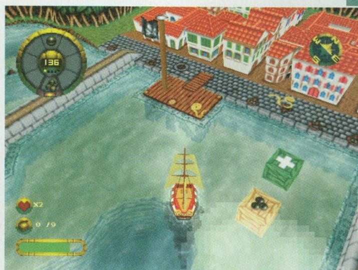








Die fünf Endgegner lachen noch über unsere kleine Schaluppe, aber nicht mehr lange!



Juchhe, unser Knochenbanner flattert siegreich im Winde.



Die Flucht per Zeppelin ging gerade noch gut.



Diese Luftblase geleitet uns sicher in vermeintlich ruhigere Gewässer.


Anhand der Seekarte findet man die nächste Flaschenpost.

Karte schon eingezeichnet. Wer sich unterfordert fühlt, kann alle Schätze sammeln, Geheimgänge ausfindig machen oder Schmuggelaufträge ausführen. Lohnend ist ebenso, einen gegnerischen Hafen einzunehmen. Danach produziert dieser reichlich Munition, die wiederum eingesammelt werden kann. Gesteuert wird der Kahn mit Tastatur oder Gamepad. Wer mehrere Microsoft Sidewinder Gamepads sein Eigen nennt, kann mit bis zu fünf Wagemutigen in zehn speziell designten Mehrspielerszenarien Schiffbruch erleiden. Dank Direct-3D läuft Overboard mit allen gängigen 3D-Grafikkarten. **(Thierry Miguet)**

Thierry Miguet ist Datenbankprogrammmierer und seit den 64er-Tagen Sport- und Action-Fan.

Dieses Unterwasserrohr ähnelt zwar Loch Ness, ist aber gänzlich ungefährlich.

THIERRY MIGUET

Wow, der Kahn fährt sich wie ein Mini-Cooper ohne Rückwärtsgang (inkusive Wendekreis)! Overboard steuert sich absolut perfekt. Grafik und Sound habe ich auch ins Herz geschlossen. Egal, ob Bounty-Karibik-Atmosphäre oder Industrial-Touch – das Comic-Ambiente muß man einfach mögen. Meine Vorliebe gilt jedoch den lichterloh brennenden gegnerischen Schiffen – vorzugsweise, wenn die Besatzung mit brutzelnden Absätzen ins Wasser hüpft. Detailreichtum wird groß geschrieben, so bleiben beispielsweise gesunkene Gegner sichtbar auf dem Meeresgrund liegen. Kult-Charakter haben die explodierenden Kamikaze-Fische und die fliegenden Untertassen. Wenn ich nur wüßte, was die mit meiner Besatzung machen, nachdem sie ins Raumschiff gebeamt wurden ...

Der Schwierigkeitsgrad zieht nach einigen Leveln ziemlich an, bedauerlicherweise sind die Karten oftmals sehr schachbrettartig angelegt. Auch aus dem Mehrspielermodus hätte man einiges mehr machen können. So vermisse ich zum Beispiel die Möglichkeit, zu zweit im Team die Weltmeere zu durchstreifen. Ein Netzwerk- oder Internet-Modus fehlt zu meiner Enttäuschung ebenfalls.

OVERBOARD!

Hersteller:	Psygnosis	**Empfohlene Hardware:**	P/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis fünf (an einem PC)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	–

PC PLAYER WERTUNG



Adventure für Fortgeschrittene und Profis

PERFECT ASSASSIN

Gespräche basieren auf einem komplexen, objektbezogenen System.

Wenn der durchschnittliche Weltraumbürger vom »blauen Killer« redet, will er damit nicht ausdrücken, daß Harald Juhnke sich als Massenmörder verdingt. Gemeint ist vielmehr Charon, eine gefährliche Kampfmaschine in blauen Latexunterhosen.



Auf Ihrer Suche müssen Sie sich auch auf Bündnisse mit finsteren Verbrechern einlassen. Für einen erfüllt Charon gerade einen kleinen Auftrag.

Für gewöhnlich kennen wir Spieletester abstoßende Fieslinge außerirdischer Natur als die »Borg«, »Marsians« oder auch die »Kilrathi«. Während Groliers Arbeit an Perfect Assassin scheint jedoch der hauseigene Alien-Namen-Generator einem extraterrestrischen Terrorakt zum Opfer gefallen zu sein. So kommt es, daß die Pra'Min die Kobrai überfallen haben und Sie mit Charon auf dem Planeten Kar-Naq einen sogenannten UI D'Grak finden müssen. Um die Sache für Erdlinge ein wenig zu vereinfachen: Die machtbesessene Alienrasse A attackiert die friedliche Alienart B, die ihrerseits bis dato Wächter über die Quelle des Universums war. Daraufhin heuern Unbekannte den Killer Charon an, um diese mißliche Situation zu klären. Unglücklicherweise hat der blaue Strampelanzugträger jedoch sein Gedächtnis verloren. Somit ist Ihre Rolle in diesem actionlastigen Adventure-Spektakel klar: Sie helfen dem alzheimerkranken Top-Killer bei seiner Suche nach Erinnerungsvermögen und Rettung des Universums.

Zwar läßt sich Charon selbst von noch so gemeingefährlichen Schwerverbrechern nicht einschüchtern, Ihrem Mausklick folgt er dafür brav wie ein Schoßhündchen – zumindest in den meisten Fällen. So dirigieren Sie ihn durch über 100 Schauplätze, auf denen er verschiedene Charaktere interviewt oder mit brutzelnden Laserschüssen zu Boden streckt. Gespräche folgen hierbei einem recht komplexen System: Verschiedene Konversationsthemen stellt das Programm als kleine Symbole dar. Indem Sie selbige mit den drei Grundfragen »Was ist?«, »Wer ist?« und »Wo ist?« kombinieren, erhält Charon die adäquaten Informationen von seinem Gegenüber. Zusätzlich können Sie die Laune Ihres Profikillers regulieren. Ein lieber Blick weckt im Gegensatz zu einer drohend erhobenen Laserwumme durchaus andere Gefühle im jeweiligen Gesprächspartner. Wenn Charon gerade mal nicht in tiefschürfende Diskussionen vertieft ist, erweitert er seine Sammlung »nützlich aussehender Objekte«. Will sagen: Er schleppt wie ein kleines Kind alles mit sich herum, was irgendwie in seine Taschen paßt. Diese Gegenstände sind entweder andernorts zum Lösen eines Rätsels nötig, dienen als Stoff für eine interessante Unterhaltung oder stellen banale Extras wie Munition oder Lebensenergie dar. Weiterhin dürfen Sie Charons Suche an jeder beliebigen Stelle speichern. **(vs)**



Charon betritt das Audienzzimmer von Verbrecherboß Karanni.

VOLKER SCHÜTZ

Die Idee der Vermischung von Adventure- und Actionelementen in Perfect Assassin ist gar nicht übel. Leider Gottes erweist sich die Umsetzung als mangelhaft. Das Zusammengebastele von Gesprächsbausteinen erzeugt viel zu oft Babygeplapper und unfreiwillig komische Dialoge. Die sogenannten Rätsel beschränken sich fast ausschließlich auf das Herauskitzeln von Informationen. Somit klappert Charon einen Mitbürger nach dem anderen ab, um diese in jedem der drei verschiedenen Stimmungstypen über jedes vorhandene Thema auszuquetschen. Eine langwierige und ebenso -weilige Aufgabe.

Die Actionsequenzen machen noch weniger Spaß. Die automatisch schwenkende Kamera verbirgt dreisterweise etwaige Gegner. Die Schurken können direkt vor Charons Nase das Feuer eröffnen, und dieser ist wehrlos, weil sich sein Blickfeld über die entgegengesetzte Richtung erstreckt. Außerdem bleibt aus eben diesem Grund oft unklar, in welcher Richtung Charon sein Abenteuer fortsetzen darf.

PERFECT ASSASSIN

Hersteller:	Bomico	**Empfohlene Hardware:**
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Pentium/133, 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer	**Benchmark:** ❶②③④⑤
		Sprache: Deutsch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Interaktiver Film für Einsteiger

WER IST DER MÖRDER VON TAYLOR FRENCH?

Sie schlüpfen in die Rolle eines Kriminalbeamten und bekommen sechs Stunden Zeit, um die Frage des Spieletitels zu beantworten. »Wer ist der Mörder von Taylor French?« ist ein interaktiver Film der übelsten Sorte: Die Videoqualität ist ungenügend, die Schauspielerleistung nicht vorhanden und die deutsche »Asynchronisation« ein schlechter Witz. Nur das Menüsystem ist leicht verständlich. Jede Aktion – die Befragung der sechs Zeugen und acht Verdächtigen, die Untersuchung des Tatorts oder das Überprüfen der Alibis – kostet wertvolle Minuten. Ziel des Spiels ist es, eine erfolgreiche Pressekonferenz abzuhalten, bei der Sie mit Fragen rund um den Fall konfrontiert werden und danach den richtigen Verdächtigen mitsamt Motiv und Alibimangel herauszupicken. Ihre schlimmsten Vermutungen werden Wirklichkeit: Was Ihnen nämlich die karge Dokumentation verheimlicht, ist schon mehr als ärgerlich. Jeder kann der Mörder sein, niemand hat ein wasserdichtes Alibi, alle ein Motiv. Wenn Ihnen die Zeit davonläuft, ist es ein reines Glücksspiel, ob Sie den richtigen Haftbefehl ausstellen. (ab)



Die üblichen Verdächtigen: Lobenswerterweise gibt es drei Fallvarianten, sonst ist an dem Spiel nichts gutes.

ALEX BRANTE

Dieses Produkt ist einfach hoffnungslos schlecht, da hilft auch Sheryl Lees Kurzauftritt nicht. Die daumennagelkleinen Videos sind grauenhaft, die Übersetzung schlampig und der Spielspaß schlicht und ergreifend nicht vorhanden. Meiden Sie diesen interaktiven Film wie die Pest.

WER IST DER MÖRDER VON TAYLOR FRENCH?

Hersteller:	ARI Games	Empfohlene Hardware:	DX486/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	ab Windows 3.x	Benchmark:	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Sehr schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht vorh.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Sehr schlecht

PC PLAYER WERTUNG







Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

Neben der populären Formel 1 fristet die klassische Rallye ein Nischendasein. Dabei zeigt »International Rally Championship«, wie spannend und abwechslungsreich diese Form der Querfeldeinfahrt sein kann.

Zwar deutet der Name »International Rally Championship« nicht unbedingt darauf hin, daß dies der Nachfolger von »Rally Racing '97« ist (alle Vor- und Nachteile des Vorgängers entnehmen Sie bitte der Ausgabe 12/96), aber das englische Produkt hat sich in der kurzen Zeit nicht annähernd so sehr verändert wie der Name. Die Anzahl der fahrbaren Untersätze wurde von sechs auf neun, die Zahl der Landschaften um zwei auf fünf erhöht. Wohl die grundlegendste Verbesserung ist ein Editor, mit dem Sie spielend leicht neue Strecken erschaffen.

Bevor Ihr Bolide sich auf einen Kurs begibt, wählen Sie Ihren bevorzugten Spielmodus aus. In der Meisterschaft treten Sie zum Beispiel gegen sieben Konkurrenten an und versuchen unter den ersten drei zu landen, um sich für den nächsten Abschnitt zu qualifizieren. Als relativ authentisch entpuppt sich der Simulationsmodus, wo die Fahrer allein gegen die Zeit kämpfen, immer den Rückstand zum besten vor Augen. Wie gehabt müssen Sie nach jeder Etappe Reparaturen an Ihrem Wagen vornehmen und das Setup für den nächsten Abschnitt festlegen. Der Simulationscharakter von International Rally Championship bleibt aber wie beim Vorgänger eher bescheiden. Überschläge und Karambolagen kosten weder viel Zeit noch verschlechtern sie die Handhabung Ihres Gefährts. Optisch bleibt fast alles beim alten, nur stehen jetzt Zuschauer am Streckenrand. Auch sonst sind ein paar neue Grafikelemente wie Brücken und Häuser zur Auflockerung des Geschehens entstanden. Ein großer Pentium-PC sollte es schon sein, wenn Sie alle Details genießen wollen, optional werden auch 3D-beschleunigte Grafikkarten unterstützt. Der kinderleicht zu bedienende Editor ist wirklich ein Genuß: Abschnitt für Abschnitt legen Sie zum Beispiel einfach die Anzahl der Kurven fest, bestimmen den Untergrund und die Sichtverhältnisse. Den fertigen Entwurf können Sie jederzeit ins Programm einbinden. **(ab)**

▲ Der weit zurückgefallene Renault Megane startet eine Aufholjagd in der chinesischen Einöde und sieht im vorfahrenden Ford Cosworth ein erstes Opfer.

Schneetreiben und Eisbelag fordern auch geübte Fahrer, die sich in die sibirische Tundra wagen.

Die vielen Kurven dieser Etappe werden Ihren Bremsbelägen alles abverlangen.

ALEX BRANTE

Weder Fisch noch Fleisch, sagt der Volksmund, und diese Phrase trifft auf International Rally Championship – wie auch schon seinem Vorgänger – eindeutig zu. Für ein actionbetontes Rennspiel fehlt es an packenden Zweikämpfen, als Simulation kann das Produkt kaum überzeugen. Andererseits gibt es auch andere Leckereien außer den oben genannten, und ich mag ein Kartoffelgratin. Die nahrhafte Bodenknolle, mit adäquater Grafik und guter Spielbarkeit, fein abgeschmeckt mit einer Sahnesoße aus vielen Rennmodi und gut durchdachten Optionen. Die feierliche Käse-Krönung, der brillant einfache Editor, macht das Ganze zu einer echten Schlemmermahlzeit.
Nun gut, das Rezept ist nicht besonders originell und Orange Entertainment stellt uns fast das gleiche auf den Tisch, was schon letztes Jahr auf der Speisekarte war. Solange es schmeckt, ist es mir egal, und außerdem muß es ja nicht immer Fisch oder Fleisch sein.

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

Hersteller:	Orange Entertainment	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer (an einem PC), bis zwei (Modem/Nullmodem), bis acht (Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

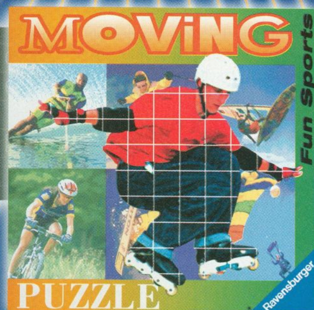


GET INTO FUN ZONE!

FUNZONE

www.funzone.de



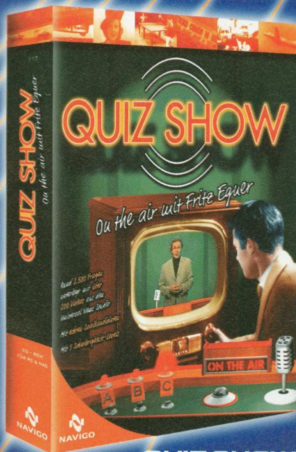


MOVING PUZZLE

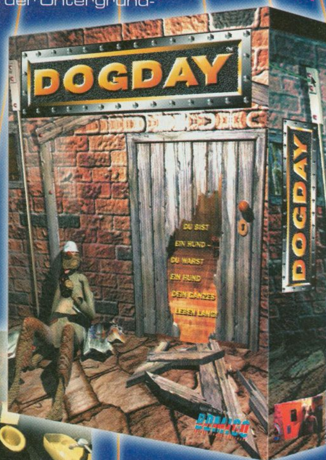
Diese Puzzle-Dimension gibt's nur auf dem PC! Videosequenzen, die auf allen, zum Teil gedrehten und gespiegelten Teilen des Puzzles weiterlaufen, fordern höchste Konzentration. Sechs verschiedene Themenbereiche: Motor Sports, Action Flights, Fun Sports, Sea World, Wild Life, Nature Events.

DOGDAY

Ein Hundeleben ist schon schwierig genug, doch unter dem Regime von Diktator Chegga ist es lebensgefährlich! Zumindest, wenn man als Hund Kontakt mit der Untergrund-organisation KATZ aufnimmt. 360°-Adventure mit knackigen Rätseln und düsterer Atmosphäre.









QUIZ SHOW

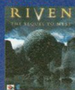
Warum verweigerte Einstein die Präsidentschaft in Israel? Diese und andere Fragen aus den Bereichen Politik, Wissenschaft, Kultur und Sport beantworten Sie auf dem Weg zum Quiz-Champion bei Fritz Egner.

Aus der Werbung von

Außerdem in der FUNZONE:







präsentiert von:



erhältlich bei:

KARSTADT

und im gutsortierten Softwarehandel



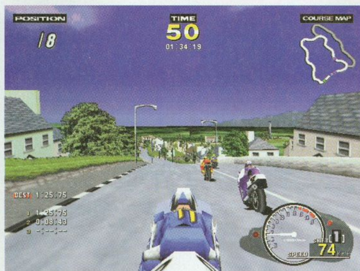
KABEL 1

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

MANX TT SUPERBIKES

Die Diskrepanz zwischen der Grafik in der Spielhalle und auf dem Monitor zu Hause schrumpft weiter. Das optisch beeindruckende »Manx TT Superbikes« beweist diesen Trend deutlich.

Psygnosis zeichnet für die Umsetzung des Automatenklassikers »Manx TT Superbikes« verantwortlich. Traditionell besitzen Coin-up-Spiele keine Hintergrundgeschichte, dementsprechend lautet hier das Motto: Wählen Sie ein passendes Motorrad, begeben Sie sich sofort auf die Strecke, und kämpfen Sie nicht nur um eine gute Plazierung, sondern auch gegen die Uhr. Das Menü bietet extrem wenig Optionen, die drei Solospielmodi ähneln sich sehr. Im »Arcade«-Modus fahren Sie wie am Automaten gegen die anderen sieben Fahrer auf einer beliebigen Strecke. Der »Challenge«-Modus entpuppt sich als eine Art Meisterschaft: Wenn Sie auf allen Kursen hintereinander siegen, erhalten Sie Zugriff auf außergewöhnlich starke Zweiräder, die sogenannten »Superbikes«. Um absolute Rundenbestzeiten zu erreichen, begeben Sie sich allein auf die Strecke – auf Wunsch zusammen mit einem »Geisterfahrer«, der Ihre bisher beste Runde imitiert. Enttäuschend gering ist die Anzahl der Kurse: Das Programm hält nur zwei parat, die Sie immerhin auch spiegelverkehrt fahren dürfen. Die beiden Strecken teilen sich zudem eine lange Gerade und unterscheiden sich kaum, auch die Rundenzeit von circa einer Minute sorgt nicht für besonders viel Fahrvergnügen. Das Geschehen scheint sich auf einer Ärmelkanalinsel abzuspielen: Grüne Weiden, leichte Hügel sowie kleine Einfamilienhäuser säumen den Weg. Grafisch opulent präsentiert sich dann das Rennen. Egal, ob normales SVGA oder mit 3Dfx-Unterstützung (die auch auf einem kleinen Pentium für ausreichend Geschwindigkeit sorgt), der Unterschied zum Coin-up ist kaum noch auszumachen.



Die fantastische Grafik schafft es nicht, die fehlende Abwechslung wettzumachen – Sie fahren gegen die Zeit, gegen die Zeit oder gegen die Zeit (Kurzbeschreibung der drei Spielmodi).



Auf den breiten Straßen kommt kein Geschwindigkeitsrausch auf.



Diese Perspektive ist nicht nur unübersichtlich, sondern sorgt auch für ein leichtes Schwindelgefühl.

Flüssig rast das Bike über den Asphalt, selbst wenn die 300 km/h nicht so schnell erscheinen – was aber auch an der vorherrschenden Breite der Strecke liegt. Als entscheidender als die Wahl des Motorrads entpuppt sich der Entschluß des Sichtwinkels. Bei der Außenperspektive haben Sie zweifelsohne die bessere Übersicht, die Ego-Perspektive scheint etwas zu tief angebracht und sorgt für leichte Seekrankheit in den Kurven. **(ab)**

ALEX BRANTE

Mußte diese Automatenumsetzung denn so penibel korrekt sein? Als »vielfältig« kann ich Manx TT Superbikes ja nicht gerade beschreiben. Zwei Strecken und acht fast identisch zu steuernde Motorräder sind einfach zu wenig. Die Grafik ist nur als hervorragend zu bezeichnen, auch wenn ihr Potential nicht voll ausgenutzt wurde – da wäre noch viel Platz für weitere Elemente.

Der Sound klingt klassisch nach Arcade, Erinnerungen an geldfressende Out-run-Abende werden wach. Auch der Mehrspielermodus macht wenig Spaß: Ein Zusammenprall kostet höchstens ein paar Zehntelsekunden, stur die Ideallinie zu fahren führt zum Sieg. Ich blicke so mit gemischten Gefühlen auf dieses Produkt. Die ersten Runden haben noch Laune gemacht, danach sackte die Motivation rapide ab.

MANX TT SUPERBIKES

Hersteller:	Psygnosis	**Empfohlene Hardware:**	P/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer (an einem PC), bis acht (per Netzwerk)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

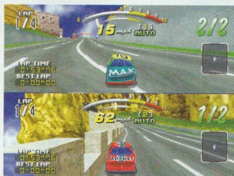
PC PLAYER WERTUNG



Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

DAYTONA USA DELUXE

Zu Recht bestraften wir »Daytona USA« in der Ausgabe 1/97 mit zwei Sternen, weil es neben einer veralteten Grafik-Engine so gut wie überhaupt keine Abwechslung bot – geschweige denn einen Mehrspielermodus. Eine Eins-zu-eins-Konvertierung eines Konsolenhits, so das Fazit, reicht nicht aus, denn es gibt genug gute Rennspiele auf dem PC. Also schiebt Sega eine neue Version hinterher, die Deluxe-Fassung. Neben drei zusätzlichen Stockcars hat sich die Anzahl der Strecken sogar auf sechs verdoppelt, eine Meisterschaft sucht der Solospieler weiterhin vergebens. Immerhin erinnerten sich die Programmierer an die Kritik über die fehlenden Mehrspielermodi und konstruierten nicht nur eine Netzwerk-Option, sondern auch eine leicht unübersichtliche Zwei-Spieler-Splitscreen-Variante. **(ab)**



Zu zweit rasen Sie auf dem Desert Highway, ohne jedoch in einen Geschwindigkeitstaumel zu verfallen.

ALEX BRANTE

Wieder einmal drängt sich mir das Gefühl auf, daß der Hersteller absichtlich zuerst ein limitiertes Spiel auf den Markt wirft, nur um einige Monate später die Optionen zu bieten, die eigentlich zum Standard gehören. So wartet die Deluxe-Version mit Mehrspielermodi, mehr Strecken und weiteren Fahrzeugen auf, was die Wertung immerhin um einen Stern zu heben vermag.

Natürlich hat sich sonst nichts geändert. Der Pop-up-Effekt, bei dem die Streckenteile erst spät eingeblendet werden, entpuppt sich ebenso unverändert wie die träge Steuerung. Und wieso gibt es immer noch keine Meisterschaftsrennen, sondern nur die beiden gähnend langweiligen Solospielvarianten? Zu guter Letzt begeht Daytona USA Deluxe den gröbsten aller Rennspiel-Fehler: keinerlei Geschwindigkeitsrausch. Daß Sie nach einer Bandentouchierung von 180 auf 50 mph abbremsen, erkennen Sie nur am Tachometer.

DAYTONA USA DELUXE

Hersteller:	Sega	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/133, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (per Spiltscreen), bis acht (im Netzwerk)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

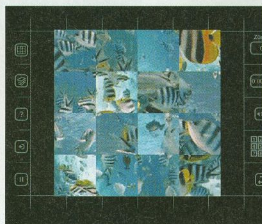


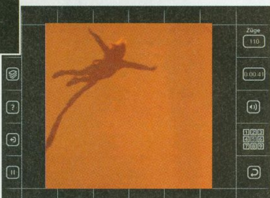
Denkspiel für Fortgeschrittene und Profis

MOVING PUZZLE

Für all diejenigen, denen das Zusammenfügen von Puzzles auf dem Wohnzimmertisch zu langweilig ist, bastelte Ravensburger Interactive ein Spiel, das ebenso interessant wie abwechlungsreich ist. »Moving Puzzle« verbindet das steinalte Puzzle-Prinzip mit schönen Videoclips.


Was für ein herrlicher Stunt.


Wer hat dieses Chaos angerichtet?


Hoffentlich geht dieser Bungee-Sprung gut...

Rasend schnell stürzt ein Snowboarder auf Ihrem Monitor in den weichen Pulverschnee. Das heißt, eigentlich sollte er das tun. Da aber der Film in viele, kleine Stückchen unterteilt ist, sehen Sie kaum etwas von diesem spektakulären Stunt. Was also tun? Die Antwort ist ganz einfach: Schnappen Sie sich Ihre Maus und drehen, spiegeln oder verschieben die einzelnen Steine, bis ein komplettes Bild erscheint.

So knapp läßt sich das Spielprinzip von »Moving Puzzle« beschreiben. Doch so einfach dies anmutet, soviel Spaß macht es auch. Sechs Packs mit Themen wie »Fun Sports« oder »Action Flights« werden im Handel verfügbar sein. Aber auch an die etwas ruhigeren Gemüter unter den Spielern hat Ravensburger Interactive gedacht: Bei »Seaworld« schauen Sie friedlichen Walen oder flotten Delphinen beim Wasserspiel zu. Damit das nicht allzu langweilig wird, schrauben Sie die »Teileanzahl« hoch, oder spielen gegen die Zeit. Letzteres ist eigentlich nur zum Übertreffen der eigenen Highscores nützlich, da die Zeit nicht rückwärts läuft. Bei all diesen netten Ideen ist Moving Puzzle jedoch sehr schwer. Da bringt auch der Einführungsmodus, in dem Sie Ihren Namen in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden wieder richtig zusammensetzen müssen, wenig. Relativ einfach erweist sich das Zusammenpuzzlen einer Walfamilie, bei der Sie »nur« neun verschiedene Bausteine haben und diese weder spiegeln noch drehen müssen. Im krassen Gegensatz dazu steht allerdings ein Aquarium, in dem sich wahnsinnig viele Fische tummeln und Sie die 25 Bildchen richtig einfügen sollen. **(ps)**

SEHR KNIFFELIGE VERLOSUNG!

Gehören Sie zu den Menschen, die am prasselnden Kaminfeuer grübelnd vor einem schönen Puzzle sitzen und dabei über vergangene Zeiten grübeln? Dann haben wir etwas für Sie. Ravensburger stellte uns 15 Puzzlespiele zwecks Verlosung zur Verfügung. Falls Sie sich dies nicht entgehen lassen wollen, beantworten Sie folgende Frage:

- ***Wie viele Packs zu Moving Puzzle wird Ravensburger Interactive auf den Markt bringen?***

Die Antwort schreiben Sie bitte auf eine frankierte Postkarte und senden diese an:

DMV/Franzis – Verlag, PC Player, Stichwort: Moving Puzzle, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen

Mitarbeiter des DMV/Franzis-Verlags, von Ravensburger oder Ravensburger Interactive, deren Angehörige und der Rechtsweg sind ausgeschlossen.

Einsendeschluß 3.12.97

PHILIPP SCHNEIDER

Ach ja, die gute alte Zeit. Damals saß man vor mickrigen Fünf-Teile-Puzzles und fragte sich intensiv, warum man etwas zusammenbasteln sollte, das jemand anders kaputt gemacht hat. Heute sieht das ganz anders aus. Ravensburger Interactive peppt das doch etwas angestaubte Puzzlespiel gehörig auf. Mit fetziger Musik und interessanten Videos ist das Bauen von »Bildern« gleich viel interessanter. Was mich persönlich stört, ist der hohe Schwierigkeitsgrad. Aber dennoch sollte allen, die sich für dieses Genre begeistern können, Moving Puzzle mehrere Blicke wert sein, zumal ein Pack nur 20 Mark kostet.

MOVING PUZZLE

Hersteller:	Ravensburger Interactive	**Empfohlene Hardware:**	486/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Gut

PC PLAYER WERTUNG



Echtzeit-Simulation für Profis

DUNGEON KEEPER – THE DEEPER DUNGEONS

Haben Sie alle Königreiche besiegt und Lust auf noch mehr Ärger? Dann kommt die Missions-CD »Dungeon Keeper – The Deeper Dungeons« gerade recht. Aber Achtung: Der Schwierigkeitsgrad ist nichts für Einsteiger.



Mit der 15-Level-Zusatz-CD müssen Sie sich nicht umstellen. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad nichts für Einsteiger.

Das ist brav: Die Imps bauen folgsam das umliegende Gold ab, die Zauberer gehen in der Bibliothek ihren mystischen Werken nach, und die drei Drachen prügeln sich eifrig im Trainingsraum. Doch was passiert da? Die Imps haben gehorsam einen Gang gegraben. Plötzlich greift eine Horde von Helden der Stufe 3 die Kreaturen an. Theoretisch kein Problem; praktisch sind die Wesen durch die schiere Überzahl der Helden im Nachteil. Also Spiel noch mal laden, und das Gebiet vorerst meiden, bis die Imps soweit sind. Langsam geht dann aber das Gold zur Neige. Ein kurzer Blick auf die Karte belehrt den Spieler, daß dies bei den beiden Keeper-Kontrahenten nicht der Fall ist. Die haben eine Edelstein-Ader zur Verfügung. Und siehe da, entsprechende Schätze gibt es auch für die hiesigen Kreaturen. Aber Pustekuchen: Es ist egal, von welcher Seite sich die Imps vorarbeiten. Sie legen jedesmal einen Raum mit einer Horde der Stufe 10 frei. Daher Spiel wieder geladen. Dieses Mal gilt der Vorstoß dem feindlichen Keeper im Norden. Wäre ja gelacht, wenn man ihm nicht die Juwelen-Ader abluchsen könnte. Leider hat dieser viel mehr Viecher unter seiner Fuchtel und überrennt einfach die armen Wesen. Also erneut geladen und diesmal den Keeper im Süden geärgert. Nach kurzer Zeit stellt man hier fest, daß er eine nette Falle besitzt: den rollenden Stein, der die Kreaturen und Imps nur zu effektiv beseitigt. Und wie schafft der es eigentlich, diese Masse an Kreaturen anzulocken? Bis zur Lösung des Rätsels vergehen wohl noch einige Zahltage. Jedenfalls funktioniert die Zusatz-CD genau so wie die Standardversion von »Dungeon Keeper«, wobei man zu Beginn allerdings einen von sieben Start-Leveln anwählt. Laut Anleitung warten insgesamt 15 neue Level auf den Spieler, und noch einmal 15 weitere für den Mehrspielermodus. **(hf)**



Eines der vielen Scharmützel des zweiten Levels. Wer aus der Übung ist, wird öfter verprügelt, als ihm lieb ist.



Knifflig, knifflig: Die Keeper im Norden und Süden haben Edelsteine zur Verfügung, der Spieler aber nicht.

HENRIK FISCH

Eigentlich sollte dieser Test ganz locker in der Abendstunde ablaufen. Daraus wurde dann der Großteil der Nacht und noch mal ein paar Stunden im Morgen. Und das alles nur wegen der ersten beiden Level. Fazit der Aktion: Deeper Dungeons ist vom Schwierigkeitsgrad her ungefähr beim 15. Level des Standardspiels angesiedelt. Wer wie ich zwischendurch mal etwas anderes spielt – und so nebenbei auch noch seinen Lebensunterhalt verdienen muß – ist etwas aus der Übung. Da holt man sich viele blutige Nasen, bis es dann doch klappt.
Die Tatsache, daß ich mich dennoch mit Feuereifer die ganze Zeit damit beschäftigt habe, sagt mir, daß ich es weiterhin mit einem Klassespiel zu tun habe. Also: Wer Abends gern mal ein Stündchen vor dem PC spielt und in der Zeit auch sein Erfolgserlebnis haben will, für den ist die Zusatz-CD nichts. Profi-Keepern haben an dem Silberling aber auf jeden Fall ihre Freude.

DUNGEON KEEPER – THE DEEPER DUNGEONS

Hersteller:	Bullfrog	**Empfohlene Hardware:**
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	P/133, 32 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (per Modem), bis acht (im Netzwerk)	**Benchmark:** ❶②③④⑤
		Sprache: Englisch

Präsentation: Gut	**Spieltiefe:** Sehr gut	**Multiplayer:** Gut
Ausstattung: Durchschnitt	**Komfort:** Gut	**Übersetzung:** geplant

PC PLAYER WERTUNG



Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

NHL POWERPLAY 98

Lieber eine Eisschicht im Sportspiel als auf der Windschutzscheibe: Brauchen Eishockey-Fans wirklich eine weitere NHL-Simulation?



Tor in der NHL: Anaheims Mighty Ducks jubeln bei 800 mal 600 Bildpunkten.

Sportarten, die den Gebrauch von Mundschutz und Visier nahelegen, schrecken viele zartbesaitete Naturen ab. Die aktive Ausübung von latent gewalttätigen Leibesertüchtigungen wie American Football oder Eishockey erfreut sich um so größerer Simulations-Beliebtheit: Brachiale Tacklings und Checks machen mehr Spaß, wenn der persönliche Rippenbestand nicht aufs Spiel gesetzt werden muß.

Ihr nächster Besuch des Sportregals im Software-Shop könnte sich langwieriger gestalten als ein Zwei-Minuten-Aufenthalt auf der Strafbank. Nachdem EA Sports jahrelang nahezu ungestört die Eishockey-Fans bedienen durfte, sorgt Virgin mit »NHL Powerplay 98« für die Qual der Wahl. Das beim kanadischen Programmierteam Radical entwickelte Sportspiel bietet die Genre-üblichen Standards: Mit dem NHL-Team Ihrer Wahl stürzen Sie sich in Ligamodus oder Playoff-Streß. Realistische Logos und Spielernamen sorgen für Atmosphäre; ein Editor erlaubt das Hinzufügen beliebiger Rookies. Wenn Sie von patriotischen Wallungen gepackt werden, verteidigen Sie die kümmerliche Ehre des deutschen Eishockeybunds gegen 15 andere Nationalmannschaften. Die 3D-Grafik bietet ein halbes Dutzend Blickwinkel, von denen allerdings nur zwei Varianten das Gefühl völliger Überblicksicherheit vermittelt. High-End-User bekommen das ganze in bis zu 1024 x 768 Pixeln aufgelöst (was die Grafik deutlich langsamer, aber wenig schöner macht). Unterstützung wird für 3D-Karten mit 3Dfx- oder Rendition-Chipsatz gewährt. Der Spielablauf ist nicht sonderlich kompliziert und die verhaltene Intelligenz der Computergegner ermuntert zum Toreschießen. Die muntere Schuß- und Paßvielfalt verlangt Ihnen allerdings ein wenig Eingewöhnungszeit ab. Mit etwas Übung gelingen dann Tempo-Gegenstöße, lässige Drop-Pässe, plazierte Wrist Shots und die beliebten One-Timer-Direktabnahmen. **(ab)**



Standard-Kameraansicht: Die deutsche Nationalmannschaft müht sich trotz gelber Trikots.



Powerplay 98 bietet zahlreiche Schuß- und Paß-Varianten, die mit verwirrend vielen Knöpfen ausgelöst werden.

ALEX BRANTE

Das Bessere ist des Guten Feind: Wenn es die NHL-Serie von EA Sports nicht gäbe, müßte ich für NHL Powerplay 98 regelrecht dankbar sein. Virgins Eishockey-Beitrag ist durchaus spielbar, aber keinesfalls brillant – und das reicht angesichts der Konkurrenz nur für den goldenen Blumentopf. Gut gemeint und detailliert die Steuerung, doch der Spielablauf bereitet mitunter mehr Kopfschmerzen als ein Bandencheck. Arg Action-betont und von Zufälligkeiten abhängig gerät das Geschlitter. Wer schnell viele Tore erleben will, mag das nicht übel finden. Konkurrent NHL 98 bietet aber das eisigere, realistischere Spielgefühl.

Noch deutlicher werden die Diskrepanzen bei der Grafik. Während sich die Sportler bei EA Sports mit geschmeidiger Eleganz fortbewegen, gebären sich die Powerplay-Mannen wie eine Bande Zappelphilipps (sorry, Philipp). Für flotten Budenzauber ohne große Ansprüche mag das genügen. Der wählerische Eis-Gourmet läßt aber die Familienpackung Powerplay 98 in der Tiefkühltruhe liegen und labt sich lieber am leckeren NHL 98.

NHL POWERPLAY 98

Hersteller:	Virgin	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	P/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte	
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (an einem PC)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Schlecht

PC PLAYER WERTUNG



POWERPLAY GEGEN NHL 98

3D-Grafik

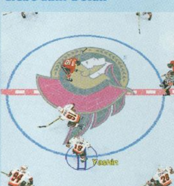


Powerplay 98: Trotz höherer Auflösungen keine optischen Pluspunkte. Ordentliche 3D-Engine ohne Brillanz.



NHL 98: Gewinnt durch realistischere Animationen und schönere Kamera-Perspektiven. Die Spieler haben sogar verschiedene Gesichter.

Liebe zum Detail



Powerplay 98: Das Logo des gastgebenden Teams wird einfach in den Anstoßkreis kopiert.

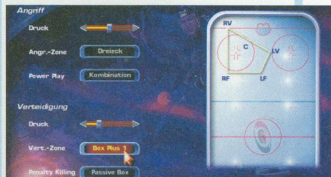


NHL 98: EA Sports hat besser recherchiert – in Ottawa sponsert Corel mit.

Taktik



Powerplay 98: Sie haben für acht Spielsituationen jeweils drei Taktiken zur Auswahl. Der Spielverlauf bleibt dennoch tendenziell wirr.



NHL 98: Etwas spärlicher bestückt; nur vier Situationen mit jeweils vier Varianten. Die Auswirkungen auf den Matchablauf sind deutlich spürbar.



Hall of Fame

Obwohl Meteorologen uns einen milden Winter voraussagen (El Niño macht es möglich), bleibt an den kurzen Tagen sicher genug Zeit zum Computerspielen. Wenn bei all den Geschenken der Geldbeutel knapp wird, lohnt sich ein Blick auf die »Gold Games 2«.



Treffen Sie doch in lauschiger Atmosphäre lauter nette Menschen wie Graf Widerlus ... (Toonstruck)

Aller guten Dinge sind 24 – so dachte sich Topware und warf gleich zwei Dutzend Spiele in eine Verpackung namens »**Gold Games 2**«.

Ein extrem dünnes, 42-seitiges Handbuch ist das einzige, was neben den 22 CDs aus der Verpackung von Gold Games 2 herauspurzelt. Mehr als kurze Installationshinweise und knappe Starthilfen dürfen Sie da nicht erwarten. Alle 24 Handbücher finden sich jedoch irgendwo auf den Silberscheiben als PDF-Dateien, die mit Hilfe des mitgelieferten Adobe Acrobat Reader gelesen und ausgedruckt werden können. Lobenswerterweise hat Topware sogar zehn Patches dazugepackt, damit Sie diese nicht erst im Internet oder auf unseren CDs suchen müssen.

GOLD GAMES 2 (Auszug)

▶ **Hersteller:**	Topware
▶ **Sprache:**	Deutsch
▶ **Spiel:**	**Test in:**
Baphomets Fluch	10/96
Hind	10/96
Star General	1/97
Toonstruck	12/96
Virtua Fighter	8/96
Z	9/96



... oder betreiben Sie etwas Freizeitmagie mit den wortkargen Kämpfern des Tha' Roon. (War Wind)

Falls Sie die Qual der Wahl plagt, starten Sie doch mit einem Adventure wie **Baphomets Fluch** oder **Toonstruck**, die beide zum besten zählen, was das Genre in letzter Zeit zu bieten hatte. Für Echtzeitstrategen empfiehlt sich ein Blick auf **War Wind**. Zwar etwas untergegangen bei der übermächtigen Konkurrenz, können viele Aspekte wie der Mehrspielermodus und der hervorragende Editor durchaus überzeugen.

Von SSI stammen auch Klassiker wie **Panzer General** (der übrigens wegen seines Handbuchs eine Zeitlang indiziert war) und der Nachfolger **Star General**. Letzterer stellt den jüngsten Vertreter in dieser Sammlung und konnte in der Ausgabe 1/97 einen Gold Player einheimsen.

Nicht nur Strategen und Abenteurer werden bestens unterhalten. Echte »Wirtschaftssimulanten« beißen sich die Zähne an dem komplexen **A4 Networks** aus. Hier fehlt zwar die Zugänglichkeit eines »Transport Tycoons«, die fast bodenlose Spieltiefe entschädigt jedoch so manches Manko in puncto Bedienbarkeit und Komfort. Einziges Rennspiel ist das schon etwas betagte **Bleifuss**, das aber immer noch zu einem Spielchen zwischendurch animiert (»... die Rundenbestzeit kann ich doch noch unterbieten, wenn ich diese Bande da vorne nicht touchiere ...«). Das wirklich witzige **Action Soccer** wird Windows-95-Benutzer vor eine harte Probe stellen: 560 KB konventioneller Speicher bei 3200 EMS-Speicher sind Traumzahlen, die schon unter DOS 6.22 schwer zu erreichen waren. Auch das unterdurchschnittliche Actionspiel **Chaos Control** verlangt etwas Wissen bezüglich Speicheroptimierung. Glücklicherweise treten bei der insgesamt jungen Sammlung nicht die gleichen Probleme der ersten Gold Games auf, wo sich manche Spiele überhaupt nicht starten ließen (weil der Kopierschutz nicht deaktiviert werden konnte). So sollten Sie keine Probleme mit Klassikern wie **Virtua Fighter**, **Schatten über Riva** oder **Earthsiege 2** haben. Simulationscracks hingegen laben sich an den Hubschraubereinsätzen von **Apache Longbow** und **Hind**. Zum Ausprobieren oder Wegschmeißen bleiben noch **Air Power**«, **Solar Crusade**, das trockene **Age of Rifles** und das mit der »Alone in the Dark«-Grafik-Engine ausgestattete **Knight's Chase**. Übrigens bietet Topware für 20 Mark noch ein dickes Handbuch mit allen Lösungs- und Spieltips. **(ab)**



Ein fast ungefährlicher Helicopter-Ausflug ins Grüne steht auch auf dem Programm. (Hind)

ALEX BRANTE



Dieses Angebot ist (fast) zu gut, um wahr zu sein. Unter den 24 Spielen befinden sich kaum Gurken, und der Preis von weniger als 50 Mark macht diese Sammlung zu einem absoluten Schnäppchen. Auf ein paar Annehmlichkeiten wie gedruckte Handbücher und Jewel-Cases müssen Sie natürlich verzichten, dafür stecken insgesamt mehrere 100 Stunden Spielspaß in den Gold Games, Teil 2. Fünf mal Strategie, dazu vier gute Adventures, vier Simulationen und weitere akzeptable Vertreter aus jedem Genre.

Wenn ich überhaupt etwas auszusetzen habe, dann nur, daß Bleifuss und A4 Networks nicht zur Crème de la Crème der Renn- beziehungsweise Wirtschaftssimlationsspiele gehören. Aber Wunder kann ja nun niemand verlangen, und diese Sammlung kommt realistisch gesehen schon nahe genug ran. Kaufen!

Spiele-Test

WISSEN, WAS GESPIELT WIRD:

H 30319

DM 1,90 DEZEMBER/JANUAR 1/98

DAS PC-SPIELE-SHOPPING-MAGAZIN

SOFTSALE

NUR 1,90 DM

Spielereports

AKTE EUROPA
ANNO 1602
COURIER CRISIS PSX
FROGGER
G-POLICE
GOLD 4
H.E.D.Z.
HELLFIRE
HITMAN
I-WAR
JOINT STRIKE FIGHTER
LORDS OF MAGIC
MYTH
OVERBOARD
PANDEMONIUM 2 PSX
PANZER GENERAL 3D
RIVEN
STAR WARS MONOPOLY
TUROK

HIGHLIGHT DER AUSGABE
WING COMMANDER PROPHECY

VERLOSUNG
OMEGA „SPEEDMASTER PROFESSIONAL"
CHRONOGRAPH
ZU GEWINNEN!

Softsale lesen heißt für DM 1,90 alles über PC-Spiele wissen, nichts verpassen, mitreden können. Die neuesten Spiele im Test. Tips&Tricks zu allem, was auf dem Schirm abgeht.

AB 19.11. AM KIOSK!

SOFTSALE LAU UND ZIELKE GMBH, SCHLOßPLATZ 19, 31582 NIENBURG, TEL. 05021/910416

13 PC-Boxen im Vergleich

DAS ENDE DER HAMSTER-KÄFIGE

Mit Lautsprechern in Hamsterkäfig-Qualität muß sich heute beim Spielen niemand mehr zufrieden geben. Mit Aktiv-Boxen und Subwoofer-Systemen kommen aktuelle Spiele erst richtig zur Geltung. PC Player hat sich angehört, was die Systeme wirklich taugen.

Mächtige Waffen sind mehr oder weniger in fast jedem Spiel zu finden. Doch ohne die richtigen Boxen verkommt die beste Panzergranate zum Silvesterböller. War man bis vor kurzem schon glücklich, wenn der PC überhaupt einen Pieps von sich gab, kann man heute deutlich mehr verlangen. Das Zauberwort heißt Aktiv-Box, also solche mit eingebautem Verstärker. Diese helfen den schwachbrüstigen Soundkarten-Verstärkern so richtig auf die Sprünge. Mit den richtigen Aktiv-Boxen liegt man schon ganz gut im Rennen.

Grundsätzlich gliedern sich die Boxen in zwei Gruppen. Günstigere Systeme bestehen aus zwei Lautsprechern, die für den gesamten Frequenzbereich zuständig sind. Das Problem dabei ist, daß kräftige Bäße nur mit einem großen Lautsprecher wiederzugeben sind. Wer also richtig Dampf aus zwei Boxen holen will, muß diese entsprechend groß bauen. Das frißt Platz auf dem Schreibtisch. Die elegantere Lösung bieten Systeme mit Subwoofer. Hier ist der Baßtöner in einem extra Kasten untergebracht, den man unter den Schreibtisch stellen kann. Das geht deswegen, weil der Mensch tiefe Töne nicht orten kann, also nie weiß, woher diese kommen. Die Hoch- und Mitteltöner sind entsprechend kleiner und lassen sich leicht auf dem Schreibtisch oder seitlich am Monitor plazieren. Doch egal, wie die Boxen gebaut sind und wie sie aussehen: Klingen müssen sie vernünftig. Und genau dieser Fähigkeit ist PC Player in diesem Test nachgegangen. Wir verraten Ihnen, welche der getesteten Boxen wirklich ihr Geld wert sind.

SO HABEN WIR GETESTET

Ob eine Box gut oder schlecht klingt ist, ein recht subjektiver Eindruck. Um trotzdem allen Kandidaten die gleichen Chancen zu geben, wurden alle Lautsprecher von zwei unabhängigen Testern beurteilt. Als Test galt es, ein Musikstück von Culture Beat von CD wiederzugeben. Dieser Titel enthält sowohl extreme Höhen, als auch druckvollen Tiefbaß. Der Gesang sorgte für die mittleren Tonhöhen. Die Mixereinstellungen unter Windows 95 wurden bei jedem Test gleich gehalten. So lag die Lautstärke des Mixers bei etwa 60%, da eine höhere Einstellung den Verstärker der Soundkarte überfordert und damit schlechte Ergebnisse bringt, die aber nicht der Box anzulasten sind. Außerdem wurde die Ausstattung der verschiedenen Boxen beurteilt. Lautsprecher, die am Monitor befestigt werden können, müssen überdies beweisen, daß sie ausreichend abgeschirmt sind. Die Abschirmung wurde mit einem weißen Bildschirm auf einem 21-Zoll-Monitor getestet.

Damit nicht Äpfel mit Birnen verglichen werden, ist der Test in Systeme mit und ohne Subwoofer unterteilt.

SYSTEME MIT ZWEI BOXEN

Bose MediaMate

Bose gehört zu den großen Namen in der HiFi-Welt. Entsprechend sind die Erwartungen, wenn ein PC-System von diesem Hersteller kommt. Die MediaMate-Boxen werden über ein separates Netzteil mit Strom versorgt. Auf der Vorderseite der rechten Box befinden sich ein Lautstärkeregler und ein Mixer, mit dem man eine zweite Soundquelle einmischen kann. Eine entsprechende Anschlußmöglichkeit befindet sich auf der Rückseite. Die Boxen sind unten angeschrägt, damit der Schall direkt in Richtung Kopf geht.



Der Sound ist mit seinen klaren Höhen und den hervorragenden Mitteltönen ein Genuß. Nur bei der Baßwiedergabe muß man Abstriche machen. Aus den recht geringen Abmessungen können auch Bose-Ingenieure keine Wunder zaubern. Zwei Klettstücke sorgen dafür, daß man die Boxen auch am Monitor festkleben kann. Sogar an zwei Reinigungstücher hat Bose gedacht.

FAZIT: Die Bose MediaMate sind das beste, was man in zwei kleine Boxen verpacken kann. Wer es nicht zu laut haben will, ist mit den MediaMate hervorragend bedient. Allerdings ist der Preis mit etwa 600 Mark deutlich zu hoch.

Preis: ca. 600 Mark

Hersteller: Bose, Friedrichsdorf

PC-Player-Wertung


Roland MA-8

Mit den Roland MA-8 taucht ein weiterer großer Name im Testfeld auf. Die beiden Roland-Boxen sind richtig dicke Dinger und fordern eine Menge Platz auf dem Schreibtisch. Auf der Vorderseite der rechten Box finden sich neben dem obligatorischen Lautstärkeregler noch solche für Baß, Höhen und ein Ein/Aus-Schalter. Zudem gibt es einen 5mm-Anschluß für ein Micro, das sich über einen extra Regler einstellen läßt. Die Boxen verfügen nicht über Gummifüße und haben im Betrieb das Bestreben, sich auf glatten Schreibtischoberflächen selbständig zu machen.

Um so erfreulicher ist der Klang: Gute Höhen und Mitten ergeben zusammen mit der kräftigen Baßwiedergabe ein sehr ausgewogenes Klangbild. Auch unter Vollast halten die Roland-Boxen durch, ohne zu klappern. Dabei kommt ein Luftstrom aus den Baßreflexröhren, mit dem man sich die Haare föhnen kann. Die Beschallung von kleineren Betriebsfeiern ist damit kein Problem.

FAZIT: Die Roland MA-8 bieten für knapp über 200 Mark ein ausgewogenes Bild. Die Boxen erreichen zwar keine Spitzenqualität, leisten sich aber auch keine groben Schnitzer.

Preis: ca. 210 Mark
Hersteller: Roland, Norderstedt

PC-Player-Wertung ★★★★

Datalux Aerospace Extreme SV-733

Die Aerospace Extreme sind auf den ersten Blick Allerwelts-Boxen. Das Besondere ist ein DSP-Chip, mit dem sich unterschiedliche Klangbilder erzeugen lassen. So kann man über einen Wahlschalter auf der Vorderseite der rechten Box das Klangbild von normal auf Theater, Halle oder Live ändern. Die Einstellrädchen für Lautstärke und Baß liegen griffgünstig auf der Außenseite der rechten Box. Allerdings muß man die Einstellungen blind bedienen. Immerhin zeigt der Ein/Aus Schalter seine Stellung über eine LED an.

Der Sound läßt sich mit dem DSP zwar recht nett verändern, kann aber in den einzelnen Bereichen nicht ganz überzeugen: Die Bässe sind nicht stark genug, und die Höhen lassen deutlich an Klarheit vermissen. Außerdem sollte Datalux den Boxen Gummifüße verpassen, damit sie nicht gar so scheppern.

FAZIT: Die Idee mit dem DSP ist zwar ganz nett, doch sind die Ergebnisse nicht mehr als eine Spielerei. Nach ein paar Hörproben hat man seine Lieblingsstellung gefunden, in welcher der Wahlschalter dann meistens verbleibt. Davon abgesehen, kann man für 180 Mark etwas besseren Sound erwarten.

Preis: ca. 180 Mark
Hersteller: InterAct/Jöllenbeck, Weertzen

PC-Player-Wertung ★★★

Soundlink SV 845 SL

Die Boxen von Soundlink werden mit einem kurzen Kabel direkt aus der Steckdose mit Strom versorgt. Auf der Vorderseite der rechten Box finden sich gut zu bedienende Regler für Höhen, Baß und Lautstärke. Zusätzlich gibt es noch einen Ein/Aus-Schalter mit LED. Auch Soundlink setzt bei den SV 845 SL auf 3D-Funktionen. Jedoch präsentieren sich die möglichen Einstellungen Music und Movie als wenig eindrucksvoll. Auch die dritte Stellung (Stimu), die aus Mono-Musik pseudo Stereo erzeugen soll, reißt einen nicht vom Hocker.

Zwar sind die Höhen schön klar, die Mitten und Bässe allerdings ziemlich mau. Außerdem neigen die Boxen schnell zum Durchschlagen, wenn man den Lautstärke- und Baßregler etwas weiter aufzieht. Auch Gummifüße für die Boxen vermißt man schnell.

FAZIT: Auch Soundlink hätte besser auf die Spielerei mit den 3D-Effekten verzichtet und statt dessen lieber hochwertigere Lautsprecher eingesetzt. Mit 120 Mark sind die Boxen nicht teuer.

Preis: ca. 120 Mark
Hersteller: InterAct/Jöllenbeck, Weertzen

PC-Player-Wertung ★★★

Yamaha YST-M20 DSP

Die stoffbespannten Yamaha-Boxen nehmen erfreulich wenig Platz auf dem Schreibtisch ein. Auf der rechten Box befinden sich auf der Vorderseite Regler für Lautstärke, Baß und ein Schalter mit dem sich der DSP (Bei Yamaha Digital Sourroung Processor) schalten läßt. Die Regler sind allerdings so klein und glatt, daß sie sich nur sehr schlecht bedienen lassen.

Immerhin hat Yamaha noch einen Kopfhöreranschluß spendiert. Der Sound ist mit ausgeschaltetem DSP einfach schlecht: Fehlende Bässe, stumpfe Höhen und fast matschige Mitteltöne lassen wenig Freude aufkommen. Durch das Einschalten des DSPs verbessert sich das Ergebnis nur marginal. Das frühe Durchschlagen bei größeren Lautstärken rundet das mäßige Ergebnis ab.

FAZIT: Für 140 Mark bieten die Yamaha-Boxen eine mäßige Klangwiedergabe und einen obsoleten Klangprozessor. Yamaha hätte gut daran getan, das Geld für den Prozessor in vernünftige Lautsprecher zu investieren.

Preis: ca. 140 Mark
Hersteller: Yamaha, Rellingen

PC-Player-Wertung ★★

Sony SRS-PC71

Bei den SRS-PC71 hatte Sony einen pfiffigen Einfall: Um die Baubreite zu verringern, wanderten die Baßlautsprecher an die Seitenflächen der super-futuristisch gestalteten Boxen. So lassen sich diese trotz ihrer Größe bequem am Monitor anbringen. Festgehalten hat man bei Sony auch an der Bevorzugung von Linkshändern. So finden sich die Regler für Lautstärke, Höhen, der Fader für eine zweite Klangquelle und der Kopfhöreranschluß an der linken Box. Auf einen Baßregler verzichtet Sony ganz.



Die Sony-Boxen sind mit ihrem ausgefallenen Design eher etwas zum Anschauen als zum Anhören. Die Klangwiedergabe ist mäßig. Die Höhen zischen schnell, der Baß hat wenig Druck, und das Ende der Fahnenstange ist bei der Lautstärke sehr schnell erreicht. Für die Musikuntermalung beim Arbeiten reicht es zwar, für eine zünftige Panzerschlacht sind die Boxen zu leise.

FAZIT: Einmal mehr beweist Sony, daß man einer Box nicht ansehen kann, ob sie gut klingt. Das Design ist beeindruckend, der Klang am unteren Ende des Testfelds angesiedelt.

Preis: ca. 200 Mark
Hersteller: Sony, München

PC-Player-Wertung
★

Terratec Speaker Master

Mit den Speaker Mastern schickt Terratec einen ehemaligen Testsieger ins Rennen. Die Boxen schlugen die Konkurrenz in der PC Player Ausgabe 10/95. Am Aussehen hat sich seitdem nichts geändert, obwohl es mitlerweile etwas altbacken wirkt. Auf der rechten Box finden sich sehr große Regler für Baß, Höhen und Lautstärke. Daneben gibt es einen Ein/Aus Schalter mit LED. Auf der Rückseite beeindrucken vergoldete Buchsen für die Chinch-Stecker. Der Sound ist auch heute noch recht gut: Die Bässe sind für Boxen dieser Größe erstaunlich kräftig. Leider zischen die Höhen etwas. Auch die maximale Lautstärke der Terratec-Boxen ist nur befriedigend.

FAZIT: Der damalige Testsieger ist in die Jahre gekommen. Zwar sind die Terratec-Boxen nicht schlecht, für einen Spitzenplatz reicht es angesichts des Preises von etwa 150 Mark nicht.

Preis: ca. 150 Mark.
Hersteller: Terratec, Nettetal



SUBWOOFER SYSTEME

Soundlink SV 860 SL

Die großen Soundlink-Boxen sind mit zwei recht handlichen Satelliten und einem kompakten Subwoofer ausgestattet. Die Satelliten lassen sich mit Winkeln am Monitor befestigen und sind mit einer Kunsstoffschicht gegen den Monitor abgeschirmt, damit sie nicht gegen das Gehäuse scheppern. Die Abschirmung der Satelliten ist gut, auf dem 21 Zoll Test-Monitor ließen sich keine Farbverfälschungen erkennen. Die Ausstattung mit Reglern ist nicht gerade verschwenderisch. Auf dem Subwoofer sind neben dem Ein/Aus Schalter mit Powerindikator nur ein Lautstärke- und ein Baßregler. Die Soundlink 860 SL erfreuen mit kräftigen Bässen, die Satelliten geben die Höhen und Mitten nur etwas verwaschen wieder. Außerdem fängt der Subwoofer zu zirpen an, wenn sich Lautstärke und Baß der 100%-Marke nähern.

FAZIT: Die Soundqualitäten der Soundlink 860 SL lassen zwar keine absolute Hochstimmung aufkommen. Dennoch bekommt man für nur 150 Mark besseren Sound, als ihn die meisten Systeme mit nur zwei Lautsprechern bieten können.

Preis: ca. 150 Mark
Hersteller: Jöllenbeck, Weertzen



Yamaha YST-MS25

Auch Yamaha schickt neben dem Zwei-Lautsprecher-System auch eines mit Subwoofer ins Rennen: das YST-MS25. Auf den ersten Blick fällt ein praktisches Detail auf: Die Steuerung für Lautstärke und der Ein/Aus Schalter sitzen auf der Oberseite des kleinen rechten Satelliten. Da sind die Regler wesentlich besser aufgehoben als am Subwoofer. Die Standfüße für die Satelliten sind klappbar, damit man sie auf die jeweilige Sitzhöhe einrichten kann. Der kräftige Baß kann überzeugen, ebenso die klaren Höhen. Die Mitteltöne kommen etwas schwach, was anscheinend eine nicht ausreichend justierte Frequenzweiche zu verantworten hat.

FAZIT: Für nur 200 Mark erhält man von Yamaha ein recht durchdachtes Subwoofer-System mit guter Klangwiedergabe.

Preis: ca. 200 Mark
Hersteller: Yamaha, Rellingen



Creative Labs Soundworks 300

Mit der Soundworks-Reihe wagt sich Creative Labs vom Soundkartenlager in den Boxenmarkt. Der namhafte Boxenbauer Microworks stellt die Subwoofer-Systeme für Creativ her. Das System besteht aus zwei sehr kleinen Satelliten, die man wahlweise auf Metallfüße stellen kann, oder mit einem Klettband an den Monitor klebt. Wer will, kann die Satelliten auch an die Wand schrauben. Die Lautstärkeregelung ist pfiffig gelöst: Im Verbindungskabel zum Subwoofer ist ein kleiner Drehregler eingeschleift, den man bequem am Monitor oder am Schreibtisch festkleben kann. Der Sound präsentiert sich durchwachsen. Zwar sind die Höhen sehr gut und der Bass schön kräftig. Übertreibt man es allerdings mit der Lautstärke, mahnen die Satelliten mit deutlichem Durchschlagen zur Zurückhaltung.

FAZIT: Mit einem Preis von 350 Mark ist das Soundworks-System zwar nicht billig, doch die Leistung kann hier voll überzeugen.

Preis: ca. 350 Mark
Hersteller: Creative Labs, München



MEGATEC
Computer & Kommunikation

05226 - 987813 Rückruf - Service
Fax : 05226-987812
Händleranfragen erwünscht !

Festplatten

Micropolis Quantum IBM Maxtor Seagate

1,0 GB IDE	229,-
1,2 GB IDE	259,-
1,7 GB IDE	269,-
2,1 GB IDE	319,-
2,5 GB IDE	359,-
3,2 GB IDE	399,-
3,6 GB IDE	439,-
4,3 GB IDE	439,-
6,4 GB IDE	859,-
3,2 GB SCSI U	449,-
4,3 GB SCSI U	739,-

Multimedia systeme



"Entry" Line

- -> Minitower-Gehäuse (200Watt)
- -> 16 MB EDO RAM (max. 256 MB)
- -> 512 KB Pipelined Burst Cache
- -> on Board IDE-Controller
- -> 1,7 GB Festplatte (IDE)
- -> 1,44 MB Floppy-Laufwerk
- -> 16 fach CD-ROM
- -> 2 MB EDO Grafikkarte
- -> MF-II Tastatur
- -> Genius Easy Mouse
- -> Windows 95
- -> 1 Jahr Garantie

Softwarepaket
StarOffice 4.0
- StarWriter 4.0
- StarBase 4.0
- StarCalc 4.0
- StarImpress 4.0
- StarImage
- StarChart
- StarMath

Intel P166 MMX	1589,-
Intel P200 MMX	1799,-
Intel P233 MMX	2049,-
AMD K6 166 MMX	1549,-
AMD K6 200 MMX	1699,-
AMD K6 233 MMX	1949,-

"Office" Line

- -> Minitower-Gehäuse (200Watt)
- -> 16 MB EDO RAM (max. 256 MB)
- -> 512 KB Pipelined Burst Cache
- -> on Board IDE-Controller
- -> 3,2 GB Festplatte (IDE)
- -> 1,44 MB Floppy-Laufwerk
- -> 20 fach CD-ROM
- -> 2 MB EDO Grafikkarte
- -> 16 Bit Soundkarte
- -> Win95 Tastatur
- -> Genius Easy Mouse
- -> 120 Watt Lautspr.
- -> Windows 95
- -> MAGIX Home Control
- -> 1 Jahr Garantie

Softwarepaket
StarOffice 4.0
- StarWriter 4.0
- StarBase 4.0
- StarCalc 4.0
- StarImpress 4.0
- StarImage
- StarChart
- StarMath

Intel P166 MMX	1889,-
Intel P200 MMX	2099,-
Intel P233 MMX	2379,-
AMD K6 166 MMX	1849,-
AMD K6 200 MMX	1999,-
AMD K6 233 MMX	2249,-

"Business" Line

- -> Bigtower-Gehäuse (200Watt)
- -> Chaintech TX - Mainboard
- -> 512 KB Pipelined Burst Cache
- -> 32 MB EDO RAM (max. 256 MB)
- -> on Board IDE-Controller
- -> 4,3 GB Festplatte (IDE)
- -> 1,44 MB Floppy-Laufwerk
- -> 24 fach CD-ROM
- -> 4 MB EDO Grafikkarte
- -> 16 Bit Soundkarte
- -> Win95 Tastatur
- -> Genius Easy Mouse
- ->120 Watt Lautspr.
- -> Windows 95
- -> MAGIX Home Control
- -> 1 Jahr Garantie

Softwarepaket
StarOffice 4.0
- StarWriter 4.0
- StarBase 4.0
- StarCalc 4.0
- StarImpress 4.0
- StarImage
- StarChart
- StarMath

Intel P166 MMX	2239,-
Intel P200 MMX	2449,-
Intel P233 MMX	2729,-
AMD K6 166 MMX	2199,-
AMD K6 200 MMX	2349,-
AMD K6 233 MMX	2599,-

"PC Pro" Line

- -> Bigtower-Gehäuse (200Watt)
- -> Chaintech TX - Mainboard
- -> 32 MB EDO RAM (max. 256 MB)
- -> NCR SCSI : PCI
- -> 3,2 GB Festplatte (SCSI)
- -> 1,44 MB Floppy-Laufwerk
- -> 12 fach CD-ROM ; SCSI
- -> Philips CD-Recorder (CDD2600) 2/6
- -> Matrox Mystique2 ; 4 MB
- -> Soundblaster 64
- -> Win95 Tastatur
- -> Genius Easy Mouse
- -> 120 Watt Lautspr.
- -> Windows 95
- -> MAGIX Home Control
- -> 1 Jahr Garantie

Softwarepaket
StarOffice 4.0
- StarWriter 4.0
- StarBase 4.0
- StarCalc 4.0
- StarImpress 4.0
- StarImage
- StarChart
- StarMath

Intel P166 MMX	3389,-
Intel P200 MMX	3599,-
Intel P233 MMX	3879,-
AMD K6 166 MMX	3349,-
AMD K6 200 MMX	3499,-
AMD K6 233 MMX	3749,-

PC Upgrade-Set

MMX Mainboard + CPU + Kühler
Komplett fertig m. 512 KB PB Cache

- bestellen
- einsetzen
- POWER

Pentium 133	359,-
Pentium 150	359,-
Pentium 200	579,-
AMD K5 166	379,-
Pentium 166 MMX	439,-
Pentium 200 MMX	649,-
Pentium 233 MMX	899,-
AMD K6 PR/2 166	429,-
AMD K6 PR/2 200	549,-
AMD K6 PR/2 233	799,-

55,55

16 Bit Soundkarte
3D
39,99

Jetzt zugreifen :

16 MB EDO	89,-
32 MB EDO	189,-

Gehäuse	
MEGATEC Minitower	89,99
MEGATEC Miditoer	99,99
MEGATEC Bigtower	129,99
Mainboards	
MT 5VXP1;512 KB;bis 266MHz.	177,-
MT 5TXP1;512 KB;bis 266MHz.	199,-
MSI 5149;512KB;bis 233MHz.	219,-
Asus TX97E; Soundkarte o.B.	349,-
Chaintech 5TDM; bis 233MHz.	229,-
Prozessoren	
AMD K5 PR/2 166 MMX	259,-
AMD K6 PR/2 200 MMX	389,-
AMD K6 PR/2 233 MMX	659,-
AMD K6 PR/2 266 MMX	auf Anfr.
Intel Pentium 150 MHz.	229,-
Intel Pentium 200 MHz.	429,-
Intel Pentium 166 MMX	289,-
Intel Pentium 200 MMX	499,-
Intel Pentium 233 MMX	749,-
Intel Pentium 266 MMX	auf Anfr.
Intel Pentium II 266 MMX	1379,-
Intel Pentium II 300 MMX	auf Anfr.
Controller	
Adaptec 2940 AU ; PCI	333,-
NCR SCSI ; PCI	89,-
CD-ROM	
Cyberdrive 16 fach ; IDE	129,-
Pioneer 12fach ; IDE	149,-
Pioneer 24fach ; IDE	199,-
Toshiba 24fach ; IDE	189,-
Lite on 20fach ; IDE	169,-
Lite on 24fach ; IDE	189,-
Pioneer 12fach ; SCSI	179,-
Pioneer 24fach ; SCSI	229,-
Toshiba 12fach ; SCSI	209,-
CD-Recorder	
Philips CDD2600 ; 2/6 ; SCSI	589,-
Yamaha 200t-Kit ; 2/6 ; SCSI	666,-
Yamaha 400t ; 4/6 ; SCSI	888,-

Grafikkarten	
Diamond Monster 3D ; 4 MB	299,-
Matrox Mystique II ; 2 MB	auf Anfr.
Matrox Mystique II ; 4 MB	auf Anfr.
Matrox Millenium II ; 2 MB	auf Anfr.
Matrox Millenium II ; 4 MB	auf Angr.
S3 Trio 64V2 ; 2 MB	55,55
Cirrus Logic ; 2 MB	49,99
Soundkarten	
Soundblaster AWE 64	222,-
Terratec Maestro 32/96 SE	329,-
Terratec BASE 1	55,55
MEGATEC 16Bit 3D ; Stereo	39,99
Laufwerke	
3,5" ; 1,44 MB ; TEAC	49,99
3,5" ; 1,44 MB ; Sony	44,99
3,5" ; 1,44 MB ; NEC	44,99
3,5" ; 120 MB ; 3M	229,99
CD-Rohling	
MEGATEC gold/grün	3,79
Fuji gold/grün	5,55
Tastaturen	
Cherry G83	49,99
MEGATEC W95 (mit Handballenaufl.)	44,44
Yakumo Ergo	55,55
Yakumo Ergo m. Touchpad	99,99
Modem / ISDN	
Modem 33.6 extern	139,99
Modem 14.4 intern	44,44
Teles ISDN SO 16.3	119,99
AVM Fritz! Card	149,99
Netzwerk	
PCI - Netzwerkkarte	49,99
ISA - Netzwerkkarte	44,99
3COM 3C900 ; PCI	189,99
Netzwerkkabel (BNC) 2mtr.	9,99
Netzwerkkabel (BNC) 5mtr.	13,99
Netzwerkkabel (BNC) 10mtr.	19,99

Weitere Hardware auf Anfrage

Alle Preise verstehen sich incl. MwSt zzgl. Versandkosten // Druckfehler, technische Änderungen und Auftragsannahme vorbehalten // Angegebene Markennamen sind Eigentum der jew. Hersteller // Wir versenden ausschließlich zu unseren AGB // Bei Nichtabnahme bestellter Pakete berechnen wir pauschal 29,- // Abbildungen können vom Original abweichen // ***Aktuelle Tagespreise bitte erfragen.***

Pearl PE651

Ganz im edlen Holzdesign tritt das Subwoofer-System von Pearl auf. Die beiden Satelliten erreichen fast schon die Größe von kleinen HiFi-Boxen. Sämtliche Regler für Höhen, Baß und Lautstärke befinden sich an der Vorderseite des Subwoofers, der damit nicht unter den Tisch wandern kann. An der gleichen Stelle sitzen auch der Ein/Aus-Schalter und der Regler für die 3D-Anpassung.

Die Höhen sind klar, die Mitten kommen deutlich, und der Subwoofer macht seinen Job auch ganz ordentlich. Jedoch muß man das Eingangssignal ziemlich hoch einstellen, um höhere Lautstärken zu erreichen. Die 3D-Funktionen verändern den Klang kaum.

FAZIT: Wer viel Platz auf seinem Schreibtisch hat, wird mit dem Pearl-System sicher glücklich werden. Für etwa 280 Mark bekommt man soliden Sound geboten.

Preis: ca. 280 Mark

Hersteller: Pearl Agency, Buggingen



Bose Acoustimass

Der Rolls Royce unter den PC-Lautsprechern ist sicher das Bose System Acoustimass. Die beiden Satelliten sind so klein, daß man sie auf einem überfüllten Schreibtisch leicht übersehen kann. Der Subwoofer hingegen hat das Format eines ausgewachsenen Luftbefeuchters. Auf der Vorderseite sind die großen Drehregler für Lautstärke, Höhen und natürlich Baß plaziert. Man muß diesen also immer in Griffweite haben. Der Klang ist über jeden Zweifel erhaben. Die Bose-Boxen verweisen die gesamte Konkurrenz auf die Plätze. Glasklare Höhen, sehr gut definierte Mitteltöne und Bässe, daß die Bude wackelt, bringen Spaß ins Spiel. Die realisierbaren Lautstärken, die das Acoustimass ohne Verzerrungen erreicht, freuen auch sämtliche Nachbarn in großen Mietshäusern.

FAZIT: Wer richtig viel Geld ausgeben will, sollte sich die Acoustimass für 1700 Mark leisten. Besseren Sound gibt es bei PC-Boxen derzeit wohl nicht.

Preis: ca. 1700 Mark

Hersteller: Bose, Friedrichsdorf



Labtec LCS-2420

Unauffällig aber durchdacht ist der LCS-2420 von Labtec. Die beiden Satelliten lassen sich mit einem verstellbaren Bügel an jedem Monitor anbringen. Vorteil dieser Art der Befestigung ist, daß man nichts auf den Monitor kleben muß. Auf der Vorderseite des Subwoofers finden sich Regler für Lautstärke und Baß. Auch ohne 3D-Sound glänzt das System mit sehr guten Bässen, klaren Höhen und definierten Mitteltönen. Einziges Manko ist die unzureichende Abschirmung des Subwoofers. Steht dieser zu nahe am Monitor, kommt es zu deutlichen Farbverfälschungen.

FAZIT: Der Labtec LCS-2420 ist für 150 Mark ein System, bei dem man bedenkenlos zugreifen kann. Das durchdachte Design und der gute Klang machen ihn zu einer sehr guten Wahl.

Preis: ca. 150 Mark

Hersteller: Labtec, Eicherloh



(Golden Master/rm)

WETTBEWERB

Gaben vom Nikolaus: Wenn Sie Terratecs Speaker Maker, Yamahas YST-MS25 oder YST-M20 DSP, die Soundworks 300 von Creative Labs, Sonys SRS-PV71, die MA-8 von Roland oder InterAct/Jöllenbecks Datalux Aerospace Extreme SV-733, die Soundlink SV 845 SL, die Soundlink SV 860SL oder Labtecs LCS-2420 bald auf Ihren weihnachtlich geschmückten Schreibtisch stellen wollen, beantworten Sie bitte folgende Frage:

- ***Was ist der Unterschied zwischen einem aktiven und einem passiven Lautsprecher?***

Notieren Sie die Lösung auf einer Postkarte und schicken das Ganze an den:

DMV Verlag, Redaktion PC Player, Stichwort: Aktiv-Lautsprecher, Dornacherstr. 3d, 85622 Feldkirchen.

Der Rechtsweg sowie die Teilnahme von DMV/Franzis Mitarbeitern ist wie immer ausgeschlossen.

Der Einsendeschluß: 3.12.97

TYP	AUSSTATTUNG	CA. PREIS	HERSTELLER	WERTUNG
Bose MediaMate	Zwei Aktivboxen	600 Mark	Bose, Max Plank Str. 36, 61381 Friedrichsdorf	★★★★★
Roland MA-8	Zwei Aktivboxen	210 Mark	Roland, Oststr. 96, 22844 Norderstedt	★★★★
Datalux Aerospace Extreme SV-733	Zwei Aktivboxen	180 Mark	InterAct/Jöllenbeck GmbH, Kreutberg 2, 27404 Weertzen	★★★
Soundlink SV 845 SL	Zwei Aktivboxen	120 Mark	InterAct/Jöllenbeck, siehe oben	★★★
Yamaha YST-M20 DSP	Zwei Aktivboxen	140 Mark	Yamaha, Siemensstr. 22-34, 25462 Rellingen	★★
Sony SRS-PC71	Zwei Aktivboxen	200 Mark	siehe oben	★
Terratec Speaker Master	Zwei Aktivboxen	150 Mark	Terratec, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal	★★★
Soundlink SV 860 SL	Subwoofer + 2 Satelliten	150 Mark	InterAct/Jöllenbeck, siehe oben	★★★
Yamaha YST-MS25	Subwoofer + 2 Satelliten	200 Mark	siehe oben	★★★★
Creative Labs Soundworks 300	Subwoofer + 2 Satelliten	350 Mark	Creative Labs, Feringastr. 6, 85774 München	★★★★
Pearl PE651	Subwoofer + 2 Satelliten	280 Mark	Perl Agency, Pearlstr. 1, 79426 Buggingen	★★★
Bose Acoustimass	Subwoofer + 2 Satelliten	1700 Mark	siehe oben	★★★★★
Labtec LCS-2420	Subwoofer + 2 Satelliten	150 Mark	Labtec, Walter-Sedlmayer-Str. 4, 85464 Eicherloh	★★★★

① ☎ 0180/522 5300

Mo-Fr 7-19 h / Sa 9-13 h 0831/57 51 57

② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email: Info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorratige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 15.10.97 - * = *noch nicht verfügbar am 15.10.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game It!

Titel des Monats November:

I-War*

69,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Age of Empire	79,95
Anstoss 2	69,95
Baphomets Fluch 2*	69,95
Baphomets Fluch 1+2*	79,95
Blade Runner*	77,95
Floyd	74,95
Jedi Knights	74,95
Lands of Lore 2*	69,95
Obsidian	59,95
Resident Evil*	69,95

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3 Skulls of the Toltecs*	29,95	N
7th Guest & 11th Hour	24,95	
1942 Pacific Air War	24,95	
1944 Across the Rhine	24,95	P
Aces of the Deep	19,95	
Airlines	19,95	
Albion	29,95	
Alone in the Dark 1	19,95	
Anstoss1&World Cup Ed.	22,95	

Star Wars Video

Teil 1, 2, 3 je	34,95
Triologie + the making of	79,95

Betrayal at Krondor	19,95	
Biing	29,95	N
Bioforge	29,95	
Bleifuss 1	22,95	
Bundesliga Man. Hatt	29,95	
Bundesliga Man. Pro	19,95	
Burning Steel 4	27,95	
Theme Park	29,95	
Thunderhawk 2	19,95	
Tie Fighter	29,95	P
Tilt	19,95	
Time Commando Classic	29,95	
Toonstruck	19,95	
Top Gun	24,95	
Transport Tyc+World Ed.	24,95	
Ultima 8 Classic	29,95	
Under a Killing Moon	24,95	
US Navy Fighters 97 Cl.	29,95	
Virtual Karts	24,95	
Virtual Pool	24,95	
Vollgas	22,95	P
Warcraft	24,95	
Warcraft 2	29,95	
Warhammer	27,95	
Warwind	19,95	
Werewolf	22,95	N
Wing Commander 3	29,95	
Winter Supersports	19,95	P
Wizardry 7	17,95	
Woodruff	19,95	
Worms	24,95	
X-Com	24,95	
X-Wing + Mission	22,95	P
Yatzee*	19,95	N
Z	19,95	P
Z Levels	29,95	
Zork: Nemesis	29,95	

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 0180 /522 53 00
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Caesar 1	19,95	
Capitalism Classic	24,95	
Christoph Kolumbus	19,95	
Comanche	22,95	N
Conquest of New World	24,95	N
Cyberia 2	22,95	
Deadlock	29,95	P
Der Clou Plus	19,95	
Der Industriegigant	29,95	
Der Planer	19,95	
Der Reeder	19,95	
Descent	24,95	
Descent 2	24,95	P
Destruction Derby	24,95	
Die Fugger 2	19,95	
Discworld	24,95	
Down in the Dumps	29,95	
Earthsiege 1	19,95	
Earthsiege 2 Classic	29,95	
Earthworm Jim	19,95	
Eishockey Manager	19,95	
Evocation	24,95	
F-22 Classic*	29,95	
Fantasy General	27,95	
Fatal Racing	22,95	N
FIFA Soccer 96 Classic	29,95	
Flight of the Amazon Q	27,95	
Gene Machine	19,95	
Goblins 1+2	19,95	
Gobblins 3	19,95	
Golden Gate Killer	19,95	
Grand Prix Manager	24,95	
Grand Prix Manager 2	24,95	P
Holmes II Classic*	29,95	
Indiana Jones 3+4	22,95	N
King's Quest 6	19,95	
King's Quest 7	19,95	P
Kyrandia 3	19,95	
Lands of Lore	19,95	
Little Big Adventure	29,95	
Lost Eden	19,95	

www.gameit.de
Links zu Spieleherstellern

Mad TV 1+2	22,95	N
Magic Carpet 2 Classic	29,95	P
Mechwarrior 2	24,95	
Micro Machines 2	24,95	
Monty Pyton: Waste of	19,95	P
NBA Jam Tournament	24,95	
NHL 96 Classic	29,95	
Normality	29,95	
North & South	12,95	
Oldtimer	14,95	
Othello*	19,95	N
Outpost 1.5	19,95	
Panzer General 1	19,95	N
Panzer General 2	27,95	
Pirates! Gold	24,95	
Pitfall Win95	29,95	
Pizza Connection	19,95	
Police Quest SWAT	29,95	P
Pro Pinball: The Web	19,95	
Project Paradise	17,95	
Psycho Pinball	19,95	
Puppen, Perlen & Pist.	19,95	
Pyst	14,95	N
Rail Road Tycoon Deluxe	24,95	
Rebel Assault 1.	29,95	
Rebel Assault 2	29,95	P
Red Baron 1 Classic	19,95	P
Riddle of Master Lu	19,95	
Rise 2	29,95	
Road Rash Classic*	29,95	
Sensible W. of Soccer Cl.	19,95	
Shanghai Great Mom.	24,95	P
Simon 1+2	19,95	
Space Marines	19,95	N
Space Quest 6	19,95	
Star Wars Collection	29,95	N
Steel Panthers	24,95	P
Steel Panthers 2	24,95	
Stonekeep	24,95	P
Super EF 2000*	29,95	
Talisman	19,95	N
Syndicate Wars Classic	29,95	
Teamchef	19,95	
The Dig	29,95	N

CD ROM

3D Ultra Minigolf	49,95	
3D Ultra Pinball 1+2	79,95	
3rd Millenium Win95	74,95	
7th Legion	79,95	N
688i Hunter Killer	74,95	
Adidas Power Soccer*	69,95	
Admiral Sea Battles	69,95	
Age of Empire*	79,95	P
Age of Sail	79,95	
Agent Armstrong*	69,95	
AH 64 Longbow Gold	74,95	
AH 64D Longbow 2*	74,95	
AH X-1 Viper*	69,95	N
Alexander der Große	64,95	
Anno 1602*	69,95	
Anstoss 2	69,95	
Apache*	79,95	N
Armored Fist 2*	74,95	
Asterix & Obelix*	49,95	
ATF Gold	79,95	
Atlantis	74,95	
Atomic Bomberman	54,95	
Banzai Bug	59,95	
Baphomets Fluch	19,95	
Baphomets Fluch 2	69,95	P
Baphomets Fluch 2+1	79,95	
Battle Isle 3	34,95	P
Beasts & Bumkins	69,95	
Beast Wars	69,95	P
Betrayal in Antara*	79,95	
Birthright	64,95	P
Blade Runner*	77,95	
Bleifuss 2	49,95	
Bleifuss 2 Rallye*	49,95	
Bleifuss Fun*	54,95	P
Boggle Win95*	34,95	
Bucaneer*	69,95	N
BUG 2	49,95	
Bundesliga Manager 97	69,95	
Bust a Move 2	54,95	
Caesar 2	59,95	
Caesar's Palace*	54,95	N
Capitalism plus	69,95	
Carmageddon	64,95	
Cart Precision Racing*	79,95	N
Caspar*	34,95	N
Championship Man. All	69,95	N
Chessmaster 5000	69,45	
Civilisation 2000	49,95	
Civ 2: Conflicts	34,95	
Civ2 Unentdeckte Welt	24,95	
Close Combat 2*	79,95	P
Club Manager 97/98	44,95	
Cluedo	34,95	
Comanche 3.0	69,95	
Combat Chess*	59,95	N
Command&Conqu. Data	24,95	
Command & C. SVGA	**79,95**	
Command & Conquer 2	**79,95**	
C & C 2 Data je	24,95	
C&C 2 + Data	99,95	
C&C Net Einsame Ent.*	34,95	
Command Aces o tDeep	74,95	
Complete Chess System	54,95	
Conquest de Luxe	34,95	
Conquest Earth	74,95	
Constructor	69,95	
Creatures	34,95	P
More Creatures	17,95	
Croc*	74,95	
Daggerfall*	69,95	
Dark Colony	69,95	
Dark Hermetic Order*	69,95	

Preisaktion!

Jagged Alliance2	59,95
Larry 7 incl. Lös.	59,95
MDK	39,95
Trash it!	59,95

Dark Reign*	74,95	
Das schwarze Auge 2	24,95	
Das schwarze Auge 3	29,95	
Das schwarze Auge 1-3	34,95	
Daytona USA Deluxe*	69,95	
Deadlock: Shrine Wars*	74,95	
Deathtrap Dungeon*	79,95	N
Demonworld	64,95	
Der Planer 2	49,95	
Destruction Derby 2	59,95	
Diablo	69,95	
Magic Diablo	19,95	
Diablo: Diaboli. Tricks	24,95	
Diablo Level Master	39,95	N
Die gr. Schlacht:		
+ Bull Run*	64,95	N
+ Compilation	79,95	
+ Napoleon in Rußland*	64,95	
+ Prelude to Waterloo*	64,95	N
Die Pandora Akte	74,95	
Die Schlümpfe Win95	49,95	
Die Siedler 2 Gold	72,95	P
Die Siedler 2 Mission	29,95	
Siedler 2: Übersiedler	19,95	
Siedl 2: Die Besiedlung	24,95	
Discworld 2	74,95	
D.O.G.	59,95	
Dogday*	64,95	
Dodgem Aura*	69,95	N
Dominion*	69,95	
Dragon Lore 2	34,95	
Dreams	74,95	N
Dungeon Keeper	69,95	
Earth 2140	34,95	
Earth 2140 Mission je	19,95	
Eastern Front*	74,95	N
Ecstatica 2	69,95	
Elisabeth 1	64,95	
Enemy Nations	59,95	
Extreme Assault	34,95	P
F 1 GP 2 dt.	64,95	
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17,95	
F 1 Manager Profess.*	64,95	P
F1 Racing	69,95	P
F 16 Fighting Falcon	59,95	P
F/A-18 Hornet	74,95	
Fallout*	69,95	
FIFA Soccer 97	59,95	
FIFA Soccer 98*	74,95	
FIFA Soccer Manager	69,95	
Fighters Anth. (ATF98)*	74,95	
Fighting Force*	79,95	
FinFin	89,95	P
Flip out	49,95	
Floyd*	74,95	
Flugsim's siehe Sonderfeld		
Flying Corps	44,95	
Flying Corps Gold*	74,95	N
Flying Nightmares 2*	64,95	
Forced Alliance*	69,95	N
Formel 1	79,95	

Geheimtip des Monats:

Perry Rhodan 69,95

Ein rundenbasierendes Strategiespiel für bis zu 6 Personen im Netz.
Wer hat noch nie Perry Rhodan gelesen? Hier nehmen Sie Teil an der Kult-SF Story.
Ein Muß -nicht nur- für jeden Fan

Formular Cart	64,95	P
Fritz 4	39,95	
Fritz 5*	124,95	
Frogger Win95*	69,95	
Gabriel Night 1	19,95	
Gabriel Night 2 dt.	34,95	P
Galapagos Win95*	74,95	
Games Cheats 2	24,95	
G-Nome	69,95	
G-Police*	84,95	N
Gene Wars	34,95	P
Golf siehe Sonderfeld		
H.E.D.Z. Win95*	69,95	
Hardcore 4x4	64,95	
Harvest of Souls	64,95	N
Hardwar*	79,95	
Hattrick Wins*	69,95	P
Have a N.I.C.E. Day	54,95	
Have a ...Trackpack	24,95	
Heart of Darkness*	a.A.	
Hercules*	64,95	
Her. of Might & Magic 2	64,95	
Herrscher der Meere*	69,95	
Hexen 2	74,95	
Holiday Island	49,95	
Holiday Island Szen.	19,95	
Hugo 4	59,95	
Hugo 5	59,95	N
Hugo Wintergames	39,95	N
IF-22*	84,95	
Imperialismus	69,95	
Imperium Galactica	69,95	
Incubation*	69,95	
Independence Day	54,95	
Int. Rallye Champions.	69,95	N
Interstate '76	79,95	
Isnogud	49,95	
Jack Orlando	34,95	
Jagged Alliance 2	59,95	
James Bond	59,95	
Jedi Knights	74,95	
Jetfighter 3*	69,95	
John Madden 98*	74,95	
Judgement Force	79,95	
Jurassic War	29,95	
Kick Off 97	34,95	
KKND	59,95	
KKND Mission*	29,95	
KKND Extreme*	54,95	N
Klondike Moon*	34,95	N
Kontakt*	39,95	N
Lands of Lore 2	69,95	
Legacy of Kain	72,95	
Leisure S. Larry 1-6 Cl.	44,95	
Leisure S. Larry 7 + Lös.	59,95	
Leviathan	69,95	
Little Big Adventure 2	74,95	
Lord of the Realm 2 dt.	79,95	
hierzu: Expansion Pack	19,95	
Lost Vikings 2	59,95	
M1 A2 Abrams	84,95	
Magic - die Zusammenk.	69,95	
Mass Destruction	59,95	
Master of Orion 2	49,95	
Match Days*	59,95	N
MAX	39,95	
MDK	39,95	
Meat Puppet	59,95	
Mechwarrior: Mercen.	79,95	
Megaman X3	34,95	
Megaslayer*	79,95	N
MIA Win95*	69,95	
Micro Machines 3*	a.A.	
Monkey Island 1+2	22,95	N
Monkey Island 3*	79,95	P
Monopoly	54,95	
Monopoly Star Wars*	69,95	
Monster Trucks*	69,95	
Monster Truck Madness	64,95	
Montezuma	64,95	
Monty Python 3	69,95	
Moto Racer	69,95	
Motor Mash*	49,95	P
Moving Puzzle	19,95	N
Myst Special	49,95	
Myst 2 (Riven)*	69,95	
NBA Hangtime Win95*	69,95	
NBA Live 97	59,95	
NBA Live 98*	74,95	
Need 4 Speed 2 Special	74,95	
Netstorm*	69,95	
NFL Quaterback '98	69,95	N
NHL 97	59,95	
NHL 98	74,95	
NHL Open Ice*	69,95	
Night of the Monsters*	79,95	
Nuclear Strike*	64,95	
Obsidian*	59,95	
Outlaws	69,95	
Outpost 2*	69,95	P
Pacific Admiral	69,95	
Pandemonium	69,95	
Panzer General 3D*	69,95	
Pax Imperia*	69,95	
PC Games Cheats 2	24,95	
Perfect Assassin*	69,95	
Perry Rhodan*	69,95	
Pete Sampras	64,95	
PFA Soccer Manager*	64,95	N
Phantasmagoria 1	42,95	
Phantasmagoria 2	69,95	
Pharao*	64,95	N
Pilgrim*	69,95	N
Piraten*	54,95	N
POD	69,95	
POD Miss. Back to Hell	19,95	
Pole Position	34,95	
Populus - The 3rd	74,95	
Premier Manager*	52,95	
Privat Eye*	69,95	P
Privateer 2: Darkening	54,95	
Pro Pinball: Time Shock	59,95	
Puzz 3D*	49,95	
Puzzle Bobble	39,95	
Quake 2*	a.A.	
Queen: The Eye*	74,95	
Rally Racing 97	69,95	
hierzu: Xtra Strecken	29,95	
Rayman	34,95	
Rayman's World*	44,95	
Rebel Moon Rising	69,95	P
Rebellion*	69,95	P
Red Baron 2	79,95	
Rednek Rampage	69,95	
Resident Evil*	69,95	
Risiko Win95	54,95	
Rising Lands*	69,95	
Riverworld*	74,95	
Rocketjockey*	64,95	
Rückkehr nach Krondor*	64,95	
Sabre Ace*	69,95	
Schleichfahrt	39,95	
Sean Dundee	59,95	
SEGA Rallye	69,95	
Shadow of the Empire*	69,95	
Sid Meyer's Gettysburg*	74,95	
Sign of the Sun	69,95	N
Silent Hunter	37,95	
Silent Hunter + Data	59,95	
Sim City 2000 Win	79,95	
Sim City 3000*	79,95	N
Sonic 3D*	49,95	
Sonic & Nuckles Coll.	49,95	
Space Bar*	74,95	P
Star General Win95	37,95	
Star Craft*	79,95	
Star Trek siehe Sonderfeld		
Star Wars Triology	39,95	
Star Wars: Yoda Stories	29,95	
Stars	64,95	P
Streetfighter-The Movie*	69,95	
Streets of Sim City*	79,95	
Super Motocross*	64,95	
Swing	34,95	
Take no Prisoners*	79,95	N
Takeru*	44,95	
Terminator 2	34,95	
Terminator Sky Net	34,95	P
Test Drive 4*	74,95	
TFX 2000 Eurof.+Data	79,95	
TFX EF 2000 Data	29,95	
TFX 3 F22*	74,95	
The Forgotten Realms*	54,95	
The Reap*	59,95	N
The Simpsons	59,95	
Theme Hospital	74,95	
Tigershark Win95	69,95	
Titanic*	69,95	P
Tom Clancy SSN	49,95	
Tomb Raider	69,95	
Tomb Raider 2*	74,95	
Total Annihiliation*	74,95	
Trash It!	59,95	
Trophy Bass Fish. 2 e	69,95	
UEFA Cham. League 97	64,95	
Ultima Online Win95*	89,95	
Ultimat Mix*	64,95	
Unreal*	74,95	
Vermeer	54,95	
Viking Conquest	34,95	
Virtua Fighter	69,95	
Virtua Fighter 2	69,95	
Virtual Springfield*	44,95	
Warcraft 2 Data	24,95	
Warhammer 2*	69,95	N
Warlords 3	69,95	
Warphunter*	34,95	
Waterworld Strategy*	69,95	
Wetrix*	37,95	N
Wing Commander 4	54,95	
WC Prophecy*	74,95	
Wipeout 2097	69,95	
Wizardry Gold	69,95	
World Wide Soccer	69,95	P
Worms 2*	69,95	N
WWF in your House	64,95	
X-Com - Apocalypse	74,95	
X-Files	44,95	
X-Men	49,95	
X-Wing vs. Tie Fighter	69,95	
Zombieville	74,95	
Zoiks*	49,95	N

Star Trek

Star Fleet Academy*	69,95	
25th anniversary	24,95	
Borg	49,95	
Voyager Clips e.	34,95	
Star Trek 2	24,95	
Star Trek Pinball	44,95	N
Deep Space 9 Clips	34,95	
Generations	57,95	P

Golf

Next Gen. Final Unity	24,95	
Actua Golf 2	64,95	N
British Open Golf*	74,95	N
DSF Golf*	69,95	
Jack Nicklaus 5*	74,95	
PGA Tour Pro	69,95	
PGA Oxfordshire	34,95	N
PGA Nippenburg	34,95	N
The Golf Pro*	74,95	N
Links '98*	74,95	
Links LS	84,95	
Links LS Kurs 1-3 je	49,95	
Links LS Sea Island	39,95	
Links 386	19,95	
zusätzliche Plätze ab	9,95	

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited Classic*	29,95	
Flight unlimited Win95	69,95	
Pro Pilot*	79,95	
FS 98*	99,95	
Flugsimulator 6.0 dt.	89,95	
Flugsimulator 5.1 dt	89,95	
FS Airline Flights 2	54,95	N
FS 6 Design.+Scen. FFM	59,95	
FS 6 MS Expansion Pack	64,95	
FS Air Show	54,95	
FS Airport &Scen. Des.	74,95	
FS FX upgrade	79,95	
FS Flight Adventures 1	59,95	
FS Flight Shop	79,95	
FS Tool Kit	24,95	
Clouds	49,95	
Final Approach	39,95	
Great Flight	19,95	
Navigator 6.0	44,95	
Rescue Air 911	69,95	
Schiratti Comm. Gold	59,95	
Scenery Pack	59,95	N
Scenery & Object Des.	79,95	
Szenerien:		
Australien	49,95	
China & more	59,95	
Europe 1	54,95	
Europe 2	59,95	
Groß Berlin	49,95	
Griechenland	59,95	
Kanarische Inseln	59,95	
Venezien	44,95	

Sammelausgaben

Baphomets Fluch 1+2	**79,95**
C&C 1 + Civ 2*	**69,95**
F1 GP2 + GP Manager2	**69,95**

Aber Hallo 29,95
50 PC Spiele: Micropose Grand Prix, Mad News, Hind, Dime City, Der Clou, Whale's Voyage 1+2, B-17, Der Seelenturm, Dark Universe, Ishar

Award Winner 39,95
Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß

Big 10 Simulation 39,95 N
EF 2000, Silent Steel, Super Karts, Flight Unlimited, FX Fighter, Jet Fighter 2 etc.

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Big 10 Strategie/Sport 39,95N
Shannara, Riddle of Master Lu, Jagged Alliance, Buried in time, Terra Nova, 3-D Table Sports, Twisted Mini Golf, Hard Ball

Big Box 49,95 N
Toshinden, Earthworm Jim 1+2, F1 Manager, Anstoss 1, Patrizier, Top Gun, The Hive, Kaiser Deluxe, Aegis

Blue Byte Collection 39,95
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1

funsoft Strategie Edition 29,95
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux

Game Box 50 Spiele 34,95
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold

Gigapack 79,95
CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, Transport Tycoon Del., Ratsel des Meister Lu, Arcade America

Gold Games - 15 CDs 19,95 P
40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.

Gold Games 2 34,95 N
u.A. Z, Panzer General 1, Tilt, Virtua Fighter, Hind, Apache Longbow, DSA 3

Lucas Arts 10 Advent. 49,95
Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2

Lucas Arts Air Combat 39,95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions

Lucas Arts Collection 49,95 N
Vollgas, The Dig, Afterlife

Lucas Arts Comic Adv. 22,95 N
Sam & Max, Maniac Mansion 2

Megagames Science F. 69,95 N
Crusader No Regret, Privateer 2, Wing Commander 4

Megapack 6 69,95
Riddle of Master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3D Pinball

Megapack 7 79,95
3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba

Megapack 8 74,95 N
Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rallye Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, M1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nickluas Golf 4, Return to Zork

Megasixpack 54,95
Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords

Mystery Pack 84,95
Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2

Pinball 19,95
25 Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball

Players Paradise 24,95
1111 Spiele, 111 Spielelös., 11 Screensaver

Racing Pack 39,95
Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack

Spielelösungen und Cheats 24,95
176 Lösungen, 350 Cheats

The Forgotten Realms Archive 54,95
Forgotten Realms Epic (4 Spiele), Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Savage Frontier Epic (2 Spiele), Menzoberranzan, alles englisch

Westwood Compilat. 34,95 P
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Multimedia

D-Info 97	**29,95**	
Net Accelaerator	**54,95**	
Microsoft Multimedia		
3 D Filmstudio Win95	69,95	
Apollo 18: Moon Mission	74,95	
Cinemania 97	69,95	N
Encarta 97 Enzyklopäd.	169,95	
Encarta Weltatlas	129,95	P
RTL2: Science Fiction*	64,95	N

Hits für Kids

Ultrapack 4	79,95	
Liste "Kindersoftware" anfordern		
ADI Lernsoftware	**64,95**	
Rayman Lesen+Rechn.	je39,95	
101 Dalmatiner	54,95	N
Blinky Bill	29,95	
D. Glöck. v. Notre Dame	64,95	
Ein Schw. namens Babe	34,95	
Prof. Tims verrü. Werkst	59,95	
Toy Story Spiele Action	44,95	
Tuneland	29,95	
Zwillinge im Zauberland	39,95	

HARDWARE

Speicherbausteine PS/2 60ns

8 MB EDO	54,95
16 MB EDO	99,95
32 MB EDO	209,95

nur Markenware!

Neu:
CD Rohlinge
10 er Pack 49,95

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks		
Notebook Joystickport	**149,95**	
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks		
Alfa Dread Joypad	**22,95**	
Alfa Twin Box	29,95	
Alfa Quad Box	89,95	
CH Products		
Flightstick Pro	99,95	
F 16 Flight Stick	74,95	
F 16 Combat Stick	129,95	
F 16 Fighter Stick*	199,95	
Force FX Feedback	**279,95**	
Virtual Pilot	119,95	
Virtual Pilot Pro	169,95	
Throttle	129,95	
Throttle Pro	169,95	
Pedals	99,95	
Pedals Pro	169,95	
Gravis		
Gamepad	29,95	
Gamepad Pro	49,95	
Analog Pro	39,95	
Blackhawk	54,95	
Thunderbird	79,95	P
Firebird 2	129,95	
Grip + 2 Game Pads	119,95	
Grip 2er Pack	59,95	
Logitech		
Thunderpad	29,95	
WingMan light	44,95	
WingMan extreme digital	84,95	
Warrior	124,95	
Microsoft Sidewinder		
Gamepad	59,95	
Precision Pro	124,95	N
Pro	87,95	
Pro+Hellbender	104,95	
Precision Pro	149,95	
Force Feedback	249,95	P
Thrustmaster		
TM Formula T1 Lenkr.	119,95	
TM Formula T2 Lenkr.	219,95	
TM T2 Lenkr. + Rallye R. 97	239,95	
Soundkarten		
SB 64 Value	169,95	

3D Grafikkarten

Diamond Monster 3D...	329,95
Diamond Viper V330...	369,95
Elsa Victor Erazor	339,95
Orchid Righteous 3D...	299,95
Guillemot Maxi Gamer	289,95

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:
Heliapassage

Neueröffnung!
18.10.97
Helia-passage

71032 Böblingen:
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

87435 Kempten:
In d. Brandstatt 6 0831/17762

Gerberstraße
Kloster-steige
In der Brandstatt
Kronenstraße
Game It!

88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

Wacker-str.
Anheggerstr.
Kolpingstr.
Game It!

89073 Ulm
Frauenstr. 118

Neueröffnung auf 250 m² !
8.11.97
Frauenstr. 118

Test: 15 Joypads

TOTAL CONTROL

Gamepads versprechen die »totale Kontrolle« über diverse Spiele. Diese Geräte sind hauptsächlich im Konsolenbereich verbreitet, erfreuen sich aber auch am PC, bei Prügel- und vor allen Dingen Sportspielen wie »NHL 98« wachsender Beliebtheit. PC Player nahm 15 Kandidaten genau unter die Lupe.

Gamepads sind meistens »digitale« Controller, die über die Joystick-Ports Ihres Computers betrieben werden. Der Joystick-Port wird an seinen X- und Y-Achsen nicht mit einem Potentiometer, sondern mit einem einfachen Schalter und einem festen Widerstand gekoppelt. Das Resultat ist nun eine einfache Richtungsangabe wie etwa links oder rechts. Simulationen lassen sich deshalb schlecht mit Gamepads spielen, Jump-and-runs oder Kampfsportspiele sind die Domäne dieser Geräte.

Gamepads sind meist in zwei Hälften unterteilt, links die Richtungssteuerung, rechts die Feuerschalter. Außerdem befinden sich in Höhe der Zeigefinger zusätzliche Knöpfe. Die Richtungssteuerung ist oft als 8-Punkt-Druckfläche ausgebildet und mit den X/Y-Ports des A-Joystickeingangs verbunden.



PC-Player-Wertung ★★

PC-Player-Wertung ★★

Genius

Der **Game Hunter G-06** besitzt acht Tasten und ein genau schaltendes Richtungskreuz. Die Dauerfeuerfunktionen können in vier Stufen verändert werden, falls die Fingernägel vorher nicht abbrechen. Mit der **Power Station** nimmt ein Koloß den Schreibtisch in Beschlag. Fast so breit wie eine Tastatur läßt sich dieses Gamepad noch verbreitern. Im Prinzip ist die Power Station ein 6-Tastenpad mit Digitaljoystick. Jeder Drücker kann einzeln mit Dauerfeuer (3 Stufen) belegt werden.

Gravis

Das **GamePad Pro** ist ein programmierbares Gamepad mit Richtungskreuz und zehn Tasten, die alle präzise schalten und einen klar definierten Druckpunkt besitzen. Die Diagonalen des Richtungskreuzes sind ebenfalls gut zu schalten. Das GamePad Pro liegt gut in der Hand und besitzt insgesamt angenehme ergonomische Eigenschaften. Über eine mitgelieferte Software wird das Pad unter Windows programmiert. Fertige Programmfiles werden mit einem DOS Programm unter DOS geladen. Das Handbuch beschreibt die Installation des Pads ausführlich. Ausgerechnet beim komplizierteren Teil, der Pad-Programmierung, verweist das Handbuch auf die Online-Hilfe und läßt den Spieler im Stich. Arbeitet das Gamepad im »Normalmodus« verfügt es über vier separate Tasten, von denen zwei extra als Autofeuer ausgeführt sind. Wird das Pad programmiert, können beliebige Tastensequenzen (Q, Shift), Schleifen (ABCABCABC..) und Autofeuer den Pad Tasten zugeordnet werden. Dabei sind auch Kombinationen wie LinksSTRG und A möglich. Extra-Sequenzen können für Drücken und Loslassen der Pad-Tasten programmiert werden. Es lassen sich alle gängigen Tasten, auch Rollen und Druck, der Tastatur verwenden. Da das Pad nicht mit der Tastaturleitung verbunden wird, ist es immer auf eine Treiberunterstützung angewiesen und wird nur an den Joystickport angeschlossen. Die Treibersoftware wandelt dann die gedrückten Pad-Tasten in Tastatursignale um. Das Gravis GamePad besitzt bis auf die magere Dokumentation keine Schwachstellen und ist somit eines der besten programmierbaren Pads in diesem Test.



PC-Player-Wertung ★★★★



PC-Player-Wertung ★★

InterAct/Jöllenbeck

Diesmal stammt das größte Testfeld von InterAct. Das **PC Superpad SV-238** ist ein schlichtes Gamepad. Es stellt nur vier Feuer- und Richtungstasten zur Verfügung. Eine Auto-Feuerfunktion aktiviert Dauerfeuer für alle Knöpfe gleichzeitig. Das **PC GamePad 6 SV-233** besitzt sechs Schalter, die beide Joystickports belegen. Auch hier wird das Auto-Feuer für alle Tasten gleichzeitig ein- oder ausgeschal-



PC-Player-Wertung ★★





tet. Das **PC ProPad6 SV-232** kann seine sechs Feuertasten einzeln mit Dauerfeuer belegen, und dies in zwei Geschwindigkeiten.

Alle drei Pads besitzen nur unterdurchschnittliche ergonomische Eigenschaften. Die Schalter sind zwar von guter Qualität, doch diagonale Bewegungen fallen aufgrund der unpräzisen, zum Teil auch nicht vorhandenen Druckpunkten schwer. Das **PC PowerPad Pro SV-234** ist in diesem Test eines der besseren Gamepads. Zwar liegt es nicht besonders gut in der Hand, bietet aber eine hohe Funktionalität. Zusätzlich zu den normalen Gamepad-Eigenschaften wie sechs Tasten und Auto-Feuer bietet es eine analoge Schubkontrolle und Richtungssteuerung. So verhält es sich wie ein Joystick mit Schubsteuerung. Schade nur, daß die Diagonalen im »Gamepad-Modus« unpräzise reagieren.

PC-Player-Wertung ★★★

Das **3D Programm PAD SV-235** ist ein vollständig programmierbares Gamepad. Nicht programmiert verhält es sich wie ein 6-Tasten-Gamepad mit präzise schaltendem Richtungskreuz. Zusätzlich zum Gameport wird es an die Tastaturleitung angeschlossen. Über einen Programmierschalter kann das Gamepad einzelne Zeichen auf beliebige Tasten legen.



Dank der Programmiersoftware lassen sich bis zu drei Zeichen lange Buchstabenkombinationen, zum Beispiel abc, auf jeden Schalter legen. Ferner ist es möglich, den Knöpfen Auto-Feuer zuzuweisen – sehr praktisch, wenn auf zwei nebeneinanderliegende Tasten Einzel- und Dauerfeuer liegen. Die einzelnen Tasten können entweder Pad-Funktionen (Joystick -Belegung) oder Tastaturfunktionen ausführen. Großbuchstaben oder Tasten wie Druck oder Rollen werden nicht unterstützt. InterAct will wohl mit diesem Pad zeigen, daß ein gutes Produkt mit einer aktzeptablen Software (DOS & Windows) durch eine schlechte Betriebsanleitung abgewertet werden kann. Das **PC Propad 4 P-231A** eignet sich eher für kleine Hände. Das Richtungskreuz schaltet genau, vier Tasten sind verfügbar. Sie sind an der Frontseite als Turboschalter mit zwei Geschwindigkeiten nochmals vorhanden. Insgesamt ein solides, kleines Gamepad mit leichten ergonomischen Mängeln.



Saitek

Das **Saitek 6-32M** ist ein konventionelles Gamepad mit 8-Wege-Richtungskreuz sowie acht Tasten. Vier Knöpfe sind auf den selben Joystickport geschaltet (X- und Y-Achse). Dauerfeuer ist für jede Taste einzeln anwählbar und in zwei Geschwindigkeiten verfügbar. Mittels der exakten Druckpunkte sind Bewegungen in alle acht Richtungen problemlos durchzuführen.



Logitech

Das **Thunderpad** verfügt über ein Steuerkreuz sowie vier Tasten und liegt gut in der Hand. Die A- und B-Feuerknöpfe verfügen über eigene Dauerfeuerschalter. Die Tasten haben einen sehr guten Druckpunkt und sind ausgezeichnet zu erreichen. Alle Richtungen sind als 8-Wege-Schalter ausgeführt mit unpräzise schaltenden Diagonalen. Bei diagonalem Druck, etwa nach rechts oben, wird eine der beiden Grundrichtungen (rechts oder oben) erst mit deutlicher Verzögerung geschaltet – fatal, wenn Sie beisielweise bei »Tomb Raider« schräg springen müssen.



Das **Thunderpad Digital** verwendet beide Joystickports und ist programmierbar. Es besitzt die gleiche Bauform wie das Thunderpad und ähnliche mechanische Eigenschaften. Zusätzlich verfügt es aber über zwei Einstellungsköpfe, mit denen sich die Funktion der restlichen sechs Schalter modifizieren läßt. Normalerweise besitzen alle Knöpfe eine Schließfunktion. Wird eine solche Taste gedrückt, schließt sich der Stromkreis, läßt man die Taste los, wird der Stromkreis unterbrochen. Mit Hilfe der Einstellungsknöpfe können die Schalter getrennt auf Dauerfeuer und/oder haltender Schließer »programmieren«. Haltender Schließer bedeutet, beim ersten Tastendruck wird der Stromkreis geschlossen und beim zweiten Tastendruck wieder geöffnet. Unter Windows 95 kann mit der mitgelieferten Software jede Taster auf eine Tastaturfunktion programmiert werden. Handbuch und Online-Hilfe sind zwar selbst schon erklärungsbedürftig, aber die beschränkte Programmierbarkeit des Geräts finden Sie durch Ausprobieren selbst heraus.



Microsoft

Das **Sidewinder Gamepad** macht einen optisch hervorragenden Eindruck. Das Design ist sehr edel, die Verarbeitung ausgezeichnet. Die Mechanik wird in diesem Test von keinem anderen Gerät übertroffen. Das Richtungskreuz schaltet sauber in alle Richtungen. Insgesamt verfügt das Pad über acht Pad-Tasten sowie drei Funktionstasten und einer tadellosen Ergonomie. Leider gibt es auch einige Mali. Das Sidewinder war das einzige Pad, das beim Betrieb am AlfaQuad Schwierigkeiten hatte. Entweder machte es den Port nicht frei, oder es wurde vom AlfaQuad



BEZEICHNUNG	VERTRIEB / HERSTELLER	PREIS	AUSSTATTUNG	PLUS	MINUS	WERTUNG
Thunderpad	Logitech GmbH, Germering	30 Mark	8 Wege Richtungsschalter, 4 Tasten, 2 Tasten für Dauerfeuer	einfache Bedienung, gute Tastenanordnung	Richtungsschalter	★★
Thunderpad Digital		50 Mark	8 Wege Richtungsschalter, 6 Tasten, Tastenfunktionen auf Dauerfeuer und Schalterfunktion modifzierbar, unter WIN 95 auf Tastenfunktionen programmierbar	einfache Bedienung, gute Tastenanordnung, einfach zu Programmieren	Richtungsschalter unpräzise, eingeschränkte Programmierung, schlechte Dokumentation	★★
PC Superpad SV-238	InterAct/Jöllenbeck, Weertzen	20 Mark	8 Wege Richtungsschalter, 4 Tasten, Dauerfeuer	–	Richtungsschalter unpräzise	★★
PC Gamepad 6 SV-233		35 Mark	8 Wege Richtungsschalter, 6 Tasten, Dauerfeuer	–	Richtungsschalter unpräzise	★★
PC Propad 6 SV-232		40 Mark	8 Wege Richtungsschalter, 6 Tasten, Tasten mit Dauerfeuer einzeln belegbar, Dauerfeuer mit 2 Geschwindigkeiten	unpräzise, schlechte	Richtungsschalter Ergonomie	★★
PC Powerpad Pro SV-234		50 Mark	8 Wege Richtungsschalter, 9 Tasten, Dauerfeuer, analoger Joystick mit Schubkontrolle	Hohe Funktionalität, da Joystick mit Schubkontrolle, gute Ergonomie	Richtungsschalter unpräzise, schlechte Ergonomie	★★★
3D Program Pad SV-235		70 Mark	8 Wege Richtungsschalter, 10 Tasten, Programmierbar	Leicht programmierebar, Tastaturanschluß DIN und PS/2	Schlechte Betriebsanleitung	★★
PC Propad 4 P-231A		30 Mark	8 Wege Richtungsschalter, 4 Tasten + 4 Tasten Dauerfeuer	genaue Steuerung	schlechte Ergonomie	★★
Saitek 6-32 M	Saitek, München	40 Mark	8 Wege Richtungsschalter, 6 Tasten, Tasten mit Dauerfeuer einzeln belegbar, Dauerfeuer mit 2 Geschwindigkeiten	liegt gut in der Hand, präzise Richtungssteuerung	–	★★★
PC Joypad	Pearl Agency, Buggingen	15 Mark	8 Wege Richtungsschalter, 4 Tasten	einfachste Bediehnung	Richtungsschalter unpräzise	★★
Glide Zipper		50 Mark	8 Wege Richtungsschalter, 2 Tasten + 2 Tasten Dauerfeuer	Infrarot Schnittstelle	geringe Funktionalität	★★
Game Hunter G-06	Genius, KYE Systems, Langenfeld	25 Mark	8 Wege Richtungsschalter, 8 Tasten, 4 Dauerfeuereinstellungen	präzise Steuerung	schlechte Ergonomie	★★
Power Station		60 Mark	8 Wege Richtungsschalter, 6 Tasten, 4 Dauerfeuereinstellungen, 6 Tasten	riesige Tasten	–	★★
GamePad Pro	Gravis, NL-Almere	60 Mark	8 Wege Richtungsschalter, 10 Tasten, programmierbar	gute Ergonomie, sehr viele Programmierfunktionen	–	★★★★
Sidewinder Gamepad	Microsoft, München	80 Mark	8 Wege Richtungsschalter, 8 Tasten, programmierbar, 3 Sondertasten	Sehr gute Verarbeitung, gute Mechanik	Schlechte Dokumentation	★★★★

nicht erkannt. Bei der Programmierung gab es keine Probleme, das Pad gestattet die Zuweisung von maximal zwei Tastenkombinationen pro Pad-Taste und liegt damit weit unter den Möglichkeiten des Gravis Pads. Übrig bleibt ein sehr sauber gefertigtes Pad mit durchschnittlichen Programierfähigkeiten.

Pearl Agency

Pearl schickt mit dem **PC Joypad** ein ganz schlichtes Gerät ins Rennen. Vier Tasten und ein ungenau schaltendes Richtungskreuz sind wohl nur für den Gelegenheitsspieler brauchbar. Der könnte aber auch gleich zur (ergonomischeren) Tastatur greifen. Der **Rockfire Glide Zipper** ist ein herkömmliches Joypad mit Richtungskreuz und zwei Schaltern. Damit unterbietet er an Funktionen noch das PC Joypad aus dem gleichen Haus. Wenigstens ist Auto-Feuer für jede Taste extra verfügbar. Als Besonderheit ist der Rockfire mit einer Infrarot-Fernsteuerung ausgerüstet.





Fazit

Von den nichtprogrammierbaren Pads hat uns das **PC PowerPad Pro SV-234** von InterAct sehr gut gefallen. Es bietet die meisten Funktionen fürs Geld und ist sehr universell zu verwenden. Es ist ordentlich verarbeitet, bietet aber eine nur unterdurchschnittliche Ergonomie. Mein persönlicher Favorit ist aber das Gravis **GamePad Pro.** Programmierbare Pads bieten eine hohes Maß an Flexibilität. Das GamePad Pro zeigt mit Abstand die meisten Programmiermöglichkeiten, bietet eine praxisorientierte Software, gute Verarbeitung und Ergonomie. Das **3D Programm PAD SV-235** von InterAct muß sich nur mit seinen Programmierfähigkeiten dem Gravis Produkt geschlagen geben, es ist ebenfalls eine Kaufempfehlung wert. Wer an das Gute in der Software glaubt, kann mit dem Microsoft **Sidewinder Gamepad** dedles Design erwerben. Die mechanischen Fähigkeiten sind das beste dieses Testfeldes, die programmiertechnischen Möglichkeiten liegen ungefähr auf dem Niveau des InterAct Produktes.

Test: Saitek PC Dash

KLAVIATUR FÜR SPIELE-VIRTUOSEN



Haben Sie auch schon einmal bei »MechWarrior« die Taste für das Gruppenfeuer erst dann gefunden, nachdem Ihr Kampfkoloß den Geist aufgegeben hatte? In diesem Fall bietet Saitek das Richtige für Sie.



Das PC Dash verfügt über 35 Tasten, die sich vierfach belegen lassen - genug also für jedes Spiel.

SAITEK PC DASH – FACTS

PLUS
- einfach zu handhaben
- erleichtert die Bedienung komplizierter Spiele

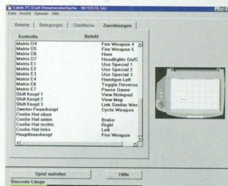
MINUS
- Barcode-Leser von schlechter Qualität
- relativ teuer

Seit einiger Zeit drängt der Hersteller von Schachcomputern auch mit Gamepads und Steuerknüppeln wie dem soliden Flightstick X35F auf den Markt. Neuestes Produkt ist die Keyboard-Erweiterung »PC Dash«.

Für ein paar Tasten mehr

Das Gerät versteht sich lediglich als Ergänzung zum Gamepad, Joystick oder der Maus und eignet sich dazu, Tastaturkommandos übersichtlich zu halten. Dazu können auf das eigentliche Tableau mit 35 Tasten, die sich unter einer Plastikfolie befinden, viermal so viele Befehle gelegt werden – dank der drei Shifttasten am linken Rand. Zusätzlich verfügt das PC Dash neben zwei Feuerknöpfen über ein Steuerkreuz, welches Sie jedoch aufgrund der Trägheit der darunterliegenden Schalter nicht als Gamepad-Ersatz benutzen sollten. Falls Ihr Joystick keinen Coolie-Hat besitzt, läßt sich aber beispielsweise dessen Funktion auf den Vier-Wege-Schalter legen.

Steht dank des übersichtlichen Windows-Konfigurationstools Ihre Lieblings-Tastenbelegung, sichern Sie diese entweder einfach als Datei oder drucken die Schablone aus. Dann befindet sich nämlich ein Barcode auf der Rückseite der Karte, der mittels eines integrierten mechanischen Lesers eingescannt wird. Das ist ein kleiner Schieber an der Rückseite (siehe Abbildung), der den Strichcode liest – wohl dem, der einen Laserdrucker hat. Diese Methode erweist sich dazu als wenig praxistauglich, da wir selbst bei den mitgelieferten Schablonen vier bis fünf Versuche benötigten, bis der Code gelesen wurde. Bei reinen DOS-Spielen ist der Barcode-Scanner die einzige Möglichkeit, das Gerät zu programmieren. Gott sei Dank kommen die meisten neuen Titel ohnehin für Windows 95 heraus. Daher empfehlen wir, die Speicherfunktion zu benutzen, bei der keine Probleme auftauchten.



Die eigene Programmierung gestaltet sich mit den Windows-Menüs sehr einfach.



Nicht sonderlich bedienungsfreundlich: der Barcode-Scanner.

Nützlich, aber nicht unbedingt nötig

Im Alltagsbetrieb erweist sich das PC Dash als sehr brauchbare Hilfe bei jeglicher Art von Keyboard-intensiver Software. Die gerasterte Plastikfolie erleichtert das Bedienen, zumal wichtige Funktionen auf mehrere Tasten nebeneinander gelegt werden können. Die Knöpfe haben zwar keinen fühlbaren Druckpunkt, verrichten aber dennoch anstandslos ihren Dienst – hier zeigt sich Saiteks Erfahrung mit Schachcomputern. Trotzdem sind rund 150 Mark recht teuer für die gebotene Leistung, denn unbedingt nötig ist diese Eingabehilfe nicht. Wer aber viel tastenlastige Programme hat und über das passende Kleingeld verfügt, findet das »Tablett« hilfreich. Die Firma Saitek bietet außerdem auf ihrer Website http://www.saitek.de Konfigurationsdateien zum Download an, und auf unserer CD-ROM werden Sie diese in Zukunft ebenfalls finden.

(mash)

BEILIEGENDE SCHABLONEN

Spiele, für die in der Schachtel Karten liegen:
Civilization 2
Command & Conquer
Constructor
Extreme Assault
Jetfighter 3
MDK
MechWarrior 2: Mercenaries
MS Flight Simulator
MS Word
Schleichfahrt
Tomb Raider
X-Wing vs. TIE-Fighter

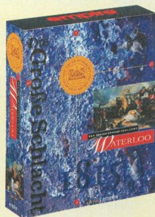
Spiele, denen Karten beiliegen werden:
Demonworld
Incubation
Pro Pilot
Red Baron 2
Total Annihilation

GLANZVOLLE *Spiele*

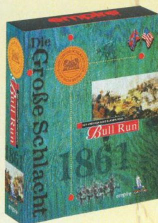
VON TALONSOFT

DIE Große Schlachten -REIHE

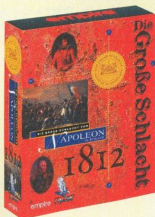
Überlisten Sie die größten militärischen Köpfe aller Zeiten und drücken Sie der Geschichte endgültig Ihren Stempel auf – mit der preisgekrönten 'Battleground-Reihe' von Talonsoft. Spielen Sie allein oder fordern Sie Ihren Gegner über Modem bzw. im Internet heraus. Bis jetzt wurden acht tolle Spiele veröffentlicht – der perfekte Zeitpunkt, sich der Verantwortung des Oberkommandos zu stellen.



NAPOLEONS WEG NACH
Waterloo



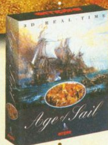
Bull Run
DER AMERIKANISCHE BÜRGERKRIEG

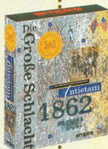


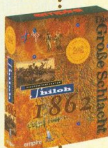
Napoleon
IN RUßLAND

- LEICHT ZU SPIELEN, ABER SCHWER ZU BEHERRSCHEN
- FASZINIERENDE SOUNDEFFEKTE UND AUTHENTISCHE MUSIK AUS DER JEWEILIGEN EPOCHE
- VARIABLE BEFEHLSKONTROLLE – KOMMANDIEREN SIE EINZELNE EINHEITEN ODER GANZE ARMEEN; IDEAL FÜR ANFÄNGER!
- WÄHLEN SIE AUS EINER RIESENPALETTE AN SZENARIEN
- UNERREICHTE GESCHICHTLICHE GENAUIGKEIT
- ZEIGEN SIE ES IHREM GEGNER IM INTERNET, VON MODEM ZU MODEM, ÜBER NULLMODEM, VIA E-MAIL ODER AUF DEM ZWEI-SPIELER-HOT SEAT VOR DEM EIGENEN COMPUTER
- DYNAMISCHER COMPUTERGEGNER
- ATEMBERAUBEND DETAILLIERTE 3D-SCHLACHTFELDER!

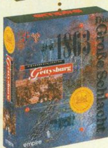


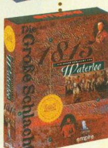














empire INTERACTIVE

KOCH MEDIA

Koch Media GmbH, (+49) 089 857 95 120, Website: www.empire.co.uk

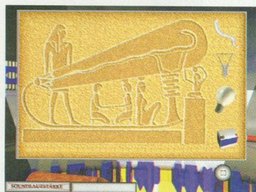
Bizarre Anwendungen

KONTAKTGESTÖRT

Erich von Däniken präsentiert ein außerirdisch schlechtes Programm: Die schönsten Verschwörungstheorien rund um Besucher aus dem Rest des Universums.

Kontaktanbahnungen sind gefragter denn je. Der schüchterne Jüngling schickt einen Blumengruß, um der Angebeteten seine Paarungsbereitschaft zu signalisieren. Der kluge Softwarehändler schaltet eine schöne Anzeige in PC Player, um Kontakt zu potentiellen Kunden zu knüpfen. Doch wer kann bei der Anbändelung helfen, wenn »Kontakt zum Universum« gefragt ist? Die interstellaren Mächtigen von Magellan haben zu diesem Zweck das UFO-Urgestein Erich von Däniken ausgebuddelt. In den 70er Jahren landetet der Schweizer manchen Buchbestseller um mutmaßliches außerirdisches Treiben in grauer Erdenvorzeit. Sichtlich gut gelaunt, aber schlecht digitalisiert gibt von Däniken den Video-Moderationsonkel für »Kontakt mit dem Universum«. Dieses multimediale Machwerk widmet sich den Recherchen der unvorteilhaft mit »Aas« abgekürzten »Ancient Astronaut Society«. Deren Mission: Erforschung des »Einfluß außerirdischer Wesen auf die menschliche Vorgeschichte«. War Opa etwa ein Alien?

Zutiefst verschreckt von dem gurgeligen Abflußrohr-Soundeffekt, welcher die Intro-Animation begleitet, möchte man zunächst Kontakt mit der ESC-Taste aufnehmen. Die bricht leider nicht nur die Einführung, sondern gleich das komplette Programm ab. Ist es ein Werk außerirdischer Mächte, die mir den Zugang zum brisanten Datenmaterial verwehren wollen? Oder doch nur die Tat eines sterblichen Erden-Programmiers, der diskret die Flucht aus seinem eigenen Machwerk nahelegt?



Von Osiris zu Osram: Lange genug einbilden, dann ist die Ähnlichkeit unübersehbar: Klar wird auf der Hieroglyphe eine dicke Glühbirne gezwirbelt.

Wir kämpfen uns in das Einführungsmenü vor. Ein kleines Kästchen mit einem rötlich schimmernden Wesen erscheint. Agent Brante, schnell! Ein Alien! Aber nicht doch: Der den Mundwerkzeugen entströmende Schweizer Dialekt legt den Rückschluß nahe, daß es sich dabei um Erich von Däniken handelt. Freilich fiel das Forscher-Fossil einer Video-Digitalisierungscrew in die Krallen, welche gleichermaßen die höheren Weihen der Unschärfe als auch die gröbsten Blue-Box-Stanzungen beherrscht. Der arme Erich erklärt die Bedeutung der Icons und gibt Tips bei kniffligen Quizfragen wie »Welches Volk nennt unsere Milchstraße Yalu Ulo?«. Wiederholtes Klicken auf ein Fragezeichen provoziert Video-Hilfestellungen, die von Däniken mir einem süffisanten Unterton rüberbringt. Will er etwa dabei telepathische Botschaften wie »Wir wissen beide, daß die Sache ziemlicher Humbug ist. Aber irgendwie muß man sich halt die Rente aufbessern!« an den Mann bringen?

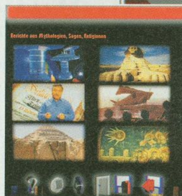


»Moses von Außerirdischen entführt!« – Die Lexikonbeiträge enthalten manche kühne Interpretation.

Hinter erheiterndem Bedienungs- und Video-Trash verbirgt sich ein Lexikon der kühnen Zusammengereimtheiten. Man gebe einen naheliegenden Suchbegriff wie »Marsgesicht« ein – schon springt das Programm zu einem mit Hyperlinks gespickten Text. Im nüchternen Zustand sollte man den pseudowissenschaftlichen Quark lieber nicht lesen. Das Zusammenreim-Vermögen der Aas-Koryphäen bringt die halbe Bibel, jede unschuldige Gesteinskrümmung und abstrakteste Pyramiden-Pinseleien mit außerirdischen Besucher in Verbindung. Einmal kichern, meinetwegen – aber 70 Mark sind für soviel Murks reichlich verwegen. **(ra)**



»Was mache ich hier eigentlich? Sollte ich nicht schleunigst meinen Agenten feuern?«. Der Gesichtsausdruck des jeglicher Schärfe beraubten Erich von Däniken spricht Bände.



Müde Mythen, Quark in Tüten. Da lesen wir doch lieber was Seriöses wie den neuen »Perry Rhodan«...

KONTAKT MIT DEM UNIVERSUM

HERSTELLER:
Magellan Intertainment

PREIS:
rund 70 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
486er, ab Windows 3.1, 8 MByte RAM

PRAKTISCHER NUTZEN:
Potentielles Ausstellungsstück für die Sonderausstellung »Multimedia-Entgleisungen der 90er Jahre«.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Mäßig; die Theorie der Alien-Archäologie nicht gerade neu.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Sie halten die Kaffeetassen-Fleckenkringel auf dem Couchtisch für einen außerirdischen Raumschiff-Landeplatz.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Grottig programmierter Theorien-Auflauf mit Hang zur ungewollten Selbstparodie.

Die 1000 besten Tips & Tricks zur PlayStation

200 Spiele. 1000 Tips. 1 Heft.

Da haben Sie sich endlich das Spitzen-Game der Saison gekauft, sich tapfer durch die ersten Level gekämpft und dann das: Sie stecken fest! Absolut kein Weiterkommen! Jetzt können Sie entweder die CD in die Ecke pfeffern und kräftig schmollen. Oder – viel besser – Sie holen sich das neue PlayStation Sonderheft und zeigen's Ihrer Konsole. Denn hier gibt es die besten Tips zu allen wichtigen Spielen – von 2-Extreme bis Zero Divide. Und wenn Sie dann mit Ihrem Game fertig sind, finden Sie auf der CD-ROM jede Menge spielbarer Demo-Versionen für die nächste Runde.



Alle Geheimnisse für nur DM 12,80!

❑ Ja, ich bestelle das PlayStation Sonderheft „Tips & Tricks" für DM 12,80 + DM 3,- Versandkosten

Name ____________________

Straße/Nr. ____________________

PLZ/Ort ____________________

Tel/Fax ____________________

Datum/Unterschrift ____________________

CPP 7B



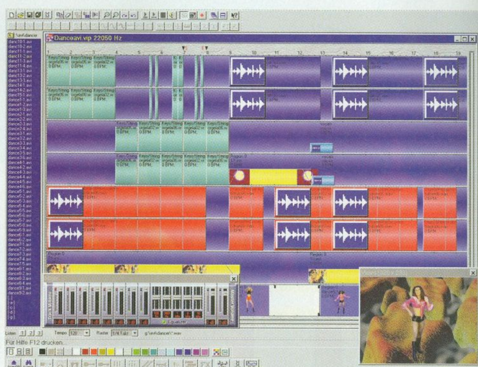


Test: Magix Music Maker 3.0

VIVA-TV AM PC

Mehr Leistung, gleicher Preis: Mit der dritten, stark erweiterten Generation des Arrangier- und Komponierprogramms koppeln Sie jetzt auf einfache Weise sogar Musik und Videos.

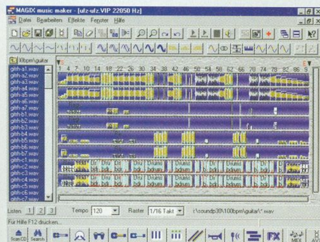
Ab sofort sind Wattestäbchen und Isopropylalkohol zum Reinigen Ihres Mehrspur-Recorders mega-out: Der neue Magix Music Maker 3.0 ist da. Wie schon bei den beiden Vorgängern (Test des Music Makers 2.0 in PC Player 4/96) hat sich am Grundkonzept der Software nichts geändert: Musik-, Grafik- und Videobausteine werden in ein 16-Spur-Mischpult eingefügt. Dabei sind Vorkenntnisse der Harmonielehre oder der Verbindung harmonischer Elemente nicht nötig, erleichtern jedoch das Generieren Ihres Hits. Die Oberfläche präsentiert sich sehr bedienerfreundlich und erinnert an bekannte HD-Recording- beziehungsweise Sequencing-Programme.



Es ist vollbracht: Das eigene Musikstück, komplett mit Videountermalung, steht kurz vor der Fertigstellung.

With a little help from my friends

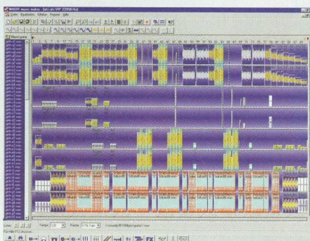
Auf die CD wurde für den Hobby-Produzenten ein Tutorial gepackt. In diesem Workshop zeigen Ihnen die Musiker Steve (Keyboard), Matt (Schlagzeug), John (Bass) und Chris (Gitarre) in einem virtuellen Studio, daß guter Sound sehr viel mit den richtigen Arrangements zu tun hat. Oft ist weniger mehr: Einzelne Teile mögen alleine toll klingen, dienen dem systematisch-musikalischen Kontext von Klang und Atmosphäre des Songs aber keine Spur. Hier heißt es, die richtige Auswahl unter den rund 1200 Samples und 600 Video- und Grafikdateien zu treffen. Diese werden per Drag-and-drop in das Arrangierfenster gezogen. Hier stehen entweder acht Stereo- oder 16 Monospuren zur Verfügung. Natürlich sollten die Sample-Bausteine so zusammengestellt sein, daß die einzelnen Takte ein einheitliches Tempo haben. Zur Synchronisation der Spuren eines Taktes dient die »bpm-Liste« (bpm: beats per minute, Taktschläge pro Minute). Die Tonalität der Dateien ist standardisiert: Kennen Sie sich etwas mit dem tonalen System, den Elementen der Harmonielehre oder der Verbindung harmonischer Elemente wie Dur/Moll-Kadenzen aus, haben Sie in kürzester Zeit ein anhörbares Ergebnis beisammen. Doch auch die »unmusikalischen Musiker« haben nichts zu befürchten: Jede Audio-Datei trägt eine Zahlenkombination. Statt eines »Malen nach Zahlen« gibt es »Komponieren nach Zahlen« – problemlos läßt sich ein cooler Techno-Song (uff, uff, uff), ein kerniges Riff für alle Headbanger (»die Gitarren müssen im Gesicht drücken«) oder etwas trickreicher eine Jazz-Standard II-V-I-Verbindung erzeugen.



Wohl dem, der einen großen Monitor hat: Statt der Minimalauflösung 640 x 480 ...

Völker, hört die Signale

Nach dem ersten Arrangement darf das Meisterwerk mit Effekten angereichert und veredelt werden. Dabei fehlt ein Hall in den Stufen »small room, warm chamber und cathedral« genausowenig wie ein Delay (von 125 ms bis 1000 ms) oder Resampling. Bei letzterem werden die Daten des Samples entlang der Zeitachse umgekehrt, so daß sie von hinten nach vorn gespielt werden können. Experten freuen sich über Time-Stretching: Mit dieser Funktion läßt sich das Tempo variieren, ohne die Tonhöhe zu verändern. Das Pitch-Shifting regelt die Tonhöhe eines Wave-Audio-Objekts, ohne seine Geschwindigkeit zu beeinflussen – Transponieren wird so kein Problem. Mit Surround wird das Objekt auf die hinteren Lautsprecher einer Dolby-



... mischt es sich mit 1152 mal 864 Punkten erheblich besser.



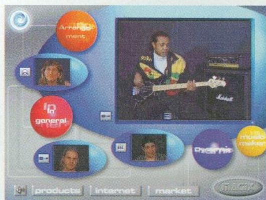
Aus vier Kategorien dürfen Sie Videoschnipsel einbauen: Hier stellvertretend dafür zwei Babies, ein namenloser DJ und Animationen, die einem Video von The Shamen Ehre machen würden.

MAGIX MUSIC MAKER 3.0
- **Hersteller:** Magix Entertainment
- **Betriebssystem:** Windows 95 & NT
- **Empfohlene Hardware:** P/166, 32 MByte RAM, 4x-CD-ROM
- **Sprache:** Deutsch

Suround-Anlage gelegt. Verzerrer, Lautstärke-Variationen, Gater und Filter verfälschen die Klänge so, daß sich gute Techno-Loops mit groovig-spaceigen Drum-Fills erzeugen lassen. Sie können auch testweise einen Effekt auf die Samples anwenden, ohne das Originalsignal zu zerstören. Klingt das Ergebnis mal nicht so gut, hilft die Undo-Funktion, bis zu zehn Manipulationen rückgängig zu machen.

Kling Klang Klong

Daß mit einem Mischpult-Fader einzelne Audiosignale im Gesamtbild lauter oder leiser gemacht werden, ist den meisten Hobby-Musikern bekannt. Das klappt aber auch mit einem Equalizer (EQ), der normalerweise für die Signaloptimierung zuständig ist. Der Music Maker verfügt über einen sehr gut klingenden, parametrischen 5-Band-EQ mit einem zusätzlichen Stereo-Fader für den Gesamtpegel des Musikstückes. Klangregelung, Abmischung und Signalbearbeitung laufen dabei in Echtzeit ab. Signal- und Clipping-Anzeigen des Mischpults warnen Sie vor zu extremen EQ-Einstellungen oder Ausgangspegeln der einzelnen Spuren. Erstmalig kann die neue Version jetzt auch MIDI-Daten in die Arrangements einbauen. Diese enthalten nur die Befehle, welchen Klang die Soundkarte oder der Synthesizer zu welcher Zeit auf welche Art (Geschwindigkeit, Tonhöhe) abspielen soll. Sie sind daher viel kompakter als die Wave-Dateien, die eine direkte Aufnahme des Instruments speichern. Ein weiterer Vorteil, gerade im semi-professionellen Bereich: Sie arbeiten so erst mit Ihrer Soundkarte und leihen sich dann später beispielsweise zur Abmischung eines Demo-Bandes ein Schlagzeug-Modul oder einen Synthesizer aus.



Bassist John plaudert für Sie aus dem Nähkästchen.

The sun always shines on TV

Der mitgelieferte Video-Clip Maker 3.0 verknüpft zum ersten Mal AVI- oder Bitmap-Dateien mit Ihren Kompositionen. Vier verschiedene Film- und acht Bild-Kategorien (zum Beispiel Menschen, Wasser, Großstadt) werden wie die Klangschnipsel auf das Mischpult gezogen und dort abgelegt, wo sie ihre Wirkung auf den Konsumenten am besten entfalten. Auch hier stehen Ihnen zahlreiche Effekte zur Verfügung. So setzen Sie mit dem White-, Black- oder Blue-Box-Verfahren Menschen, die vor einer einfarbigen Wand aufgenommen wurden, vor einen beliebigen Hintergrund. Die Videos können rückwärts, mit doppelter Geschwindigkeit oder gespiegelt wiedergegeben werden. Außerdem passen Sie die Farben mit den Luma- und Chroma-Key-Funktionen an oder synchronisieren die Abspielgeschwindigkeit mit der Musik. Sind Sie mit dem Ergebnis zufrieden, exportieren Sie Bild und Ton in eine AVI-Datei. Der Music Maker ist ein echtes 32-Bit-Programm und arbeitet daher nur mit Windows 95 und NT zusammen. Wenn Sie durchgängig in 16-Bit-Qualität auf 44,1 KHz gesampelt arbeiten und dabei womöglich noch Videos einbauen wollen, ist ein schneller PC (ab Pentium/133) mit mindestens 32 MByte RAM Pflicht. Die 16-Bit-Sound- und Grafikkarte versteht sich dabei schon von selbst. Zwar können Sie mit einem schnellen CD-ROM-Laufwerk (ab 12fach-Speed) das Programm direkt von CD starten, doch für eine bessere Arbeitsgeschwindigkeit sollten Sie den Musik Maker auf der Festplatte beherbergen. Wenn bewegte Bilder ins Spiel kommen, wird das Arbeiten von CD zur Qual. Ein Lob für das deutsche Handbuch, in dem die Programmierer viele hilfreiche Funktionen und Tips zum Erstellen und Bearbeiten eines Arrangement geben. Mit knapp 100 Mark ist das Programm konkurrenzlos günstig und verblüfft durch seine Funktionsvielfalt.

(Giovanni Vindigni/ra)

Giovanni Vindigni arbeitet als Diplom-Gitarrist und Produzent in Kiel und studiert dort Theologie.





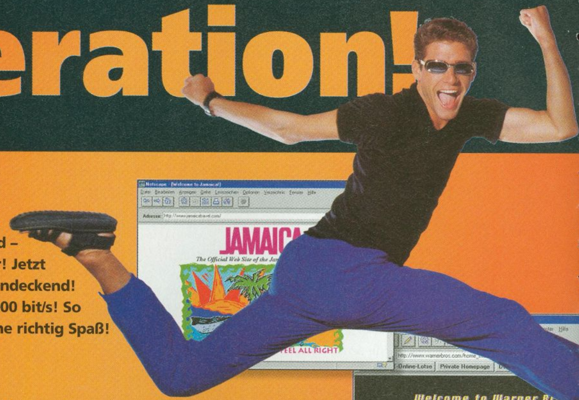
Vom MTV-unscharfen Sonnenuntergang bis zur Lehm-Frau reicht die belanglos-harmlose Palette der Standbilder.

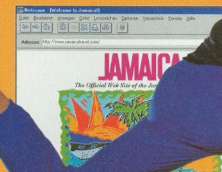
GIOVANNI VINDIGNI

Music Maker 3.0 dürfte allen VIVA-süchtigen PC-Freaks durch die kinderleichte Drag-and-drop-Bedienung gefallen. Gerade für Neulinge ist der Echtzeit-Einbau neuer Wave-Dateien, die auch »live« mit Effekten verändert werden können, ideal. Auch Tempo- und Tonhöhenmodifikationen von Wave- und MIDI-Dateien funktionieren einwandfrei. Begeistert war ich von der Möglichkeit der Signalbearbeitung durch die zahlreichen Effekte. Besonders die Time-Stretching-Funktion ist hervorragend – solch sauberes Bearbeiten eines Audio-Signals kennt man sonst nur von erheblich teureren Programmen.

Ein Manko trübt den guten Gesamteindruck: Im Punkto Musikalität, besonders bei den Gitarrenparts, hätte ich mir persönlich ein besseres und saubereres Einspielen und mehr Virtuosität gewünscht. Manche Übersteuerungen pflanzen sich so bis ins fertige Werk fort. Auch das »Neuzeichnen« der Spuren oder der mit Effekt bearbeiteten AVI-Dateien hemmt etwas die kreativen Schübe. Dennoch kann ich als Diplom-Musiker und Produzent sagen: Das oberste Gebot, daß das Musikmachen Spaß bereiten soll, wird voll und ganz eingehalten.

Die neue Online-Generation!



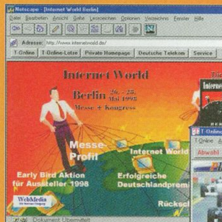


Neu! Rasanter

Keine Datenstaus, keine Wartezeiten, mehr Speed – dank neuer Netzstruktur! Jetzt bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s! So macht Surfen mit T-Online richtig Spaß!

Neu! Günstiger

Internet jetzt mit T-Online noch günstiger! Bundesweite Einwahl zum Citytarif. Schon ab 5 Pf. pro Minute bei nur 8,- DM monatlichem Grundentgelt. Mit T-Online clever sparen.





Neu! Komfortabler

Jetzt wird paralleles Surfen möglich – wechseln Sie einfach per Mausklick zwischen T-Online, Internet und eMail. Einfach genial!

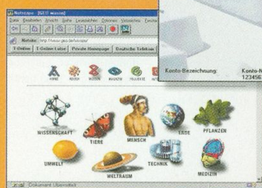


Neu! Vielfältiger

T-Online inklusive Onlinebanking! Die moderne und sichere Art der Kontoführung. Rund um die Uhr, einfach von zu Hause aus und supergünstig.



Und per eMail versenden Sie elektronische Post weltweit – jetzt sogar mit mehreren Text-, Grafik oder Video-Dateien im Anhang!





DAS SURFBRETT

Verformen Sie Bill Gates! Sammeln Sie neue Screensaver! Lesen Sie den aktuellsten Wetterbericht! Und vergessen Sie dabei Ihre Telefonrechnung nicht ...

Schöner Schonen

Zugegeben, eines Tages haben Sie sich an Ihnen aus dem Monitor entgegenfliegenden Sternen sattgesehen. Auch wenn das Plus Pack für Windows 95 etliche Screensaver bietet, sind sie doch irgendwann alle kalter Kaffee. Woher Nachschub bekommen, wo doch in modernen Monitoren gar keine Standbilder mehr eingebrannt werden können? Gibt es am Ende keine Bildschirmschoner mehr? Weit gefehlt. Auf den deutschen Seiten von Sony Music werden regelmäßig neue Module von Künstlern wie Michael Jackson, Jamiroquai oder ganz aktuell Fiona Apple hochgeladen. Die im Schnitt rund 1 MByte großen Dateien klinken sich in Ihr System ein und können ganz normal über die Bildschirmschoner-Karteikarte konfiguriert werden.

http://www.sonymusic.de/NewMedia/Screensavers

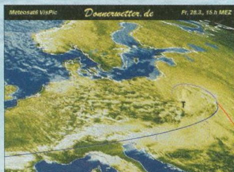


Smudo und Co. gewinnen locker den Preis für den bizarrsten Screensaver.

Weather Report

Glauben Sie eigentlich noch der Tagesschau-Wetterkarte? Spätestens dann, wenn man auf deren Anraten morgens mit einer kurzen Hose oder einem Rock zur Arbeit marschiert, erlebt man am späten Nachmittag entweder sintflutartige Regenfälle oder ein plötzliches Absinken der Schneegrenze. Machen Sie sich daher am besten Ihren eigenen Wetterbericht. Alles, was Sie dazu brauchen, finden Sie auf den »Donnerwetter«-Seiten. Und das ist nicht wenig: Neben aktuellen Wetterkarten und einem Rückblick auf die schon verstrichenen Tage des Jahres bekommen Sie gleich eine kurze Erläuterung darüber, was auf den Aufnahmen überhaupt zu sehen ist. Konkreter wird es beim Deutschlandwetter, sortiert nach Bundesländern, den Temperaturen oder, interessant nicht nur für Autofahrer, dem Straßenzustandsbericht. Allergiker freuen sich über den Pollenflugplan, Urlauber schauen vor dem Kofferpacken noch mal kurz ins Euro-Reisewetter, und alle Wettersüchtigen lassen sich per E-Mail die letzten Updates schicken.

http://www.donnerwetter.de





Ein Satellitenfoto ist Donnerwetters leichteste Übung.

Spiel des Lebens

Auch das noch so eintönige Leben kann, wenn es von den richtigen Leuten verfilmt wird, zu Weltruhm gelangen. Das haben Woody Allen und Scharen von Hollywood-Regisseuren zur Genüge bewiesen. Aber wie sieht es jenseits der Kinoleinwand aus? Sie ahnen es schon, auch im Internet gibt es mehr oder weniger spannende Spielfilme zur Genüge. Einen interaktiven »Lebenssimulator« kennen Sie aber bestimmt noch nicht. Schlicht »The Simulator« genannt, bieten Ihnen diese Seiten Einblicke ins ganz normale Alltagsleben eines Amerikaners, der in der Früh mehr oder weniger schnell aufsteht, duscht ... Sie werden schon sehen.

http://www.conceptlab.com/simulator/

Szenen eines Morgens: Lieber noch einmal umdrehen, und: Welche Frühstücksflocken esse ich heute?



Gates' Power Goo

Zum Schluß noch ein kleiner Spaß für zwischendurch: Wenn Ihnen Windows 95 mal wieder so richtig schön abgestürzt ist, ziehen Sie Bill Gates einfach die Nase lang. Dafür müssen Sie nicht extra nach Seattle fliegen – mit einem Java-fähigen Webbrowser machen Sie das bequem von daheim. Die dabei entstehenden grotesken Bilder eignen sich auch prima als Windows-Hintergrundbild ... (ra)

http://205.243.221.9/game.html



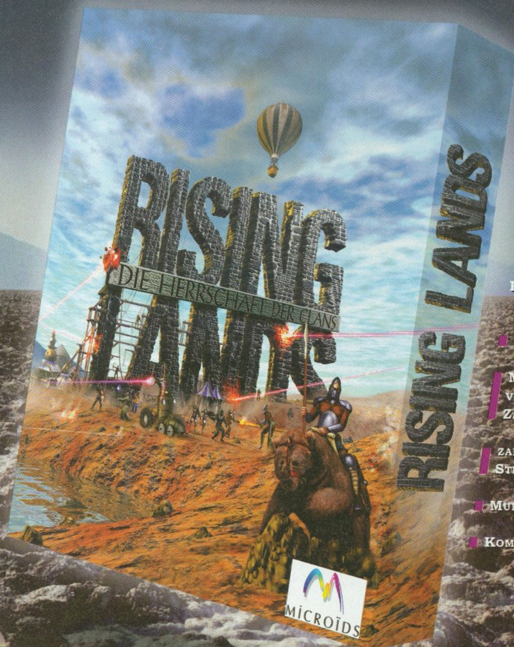
Vorher und nachher – welche Variante gefällt Ihnen besser?

www.pcplayer.de

An dieser Stelle wollten wir Ihnen eigentlich ein Foto unseres neuen Webmasters präsentieren, doch Norbert Barnikel wurde von einer traditionsreichen deutschen Firma noch von der Uni weg engagiert. Er errichtet dort für sechsstellige Summen Intranets – wir wünschen ihm für seine Zukunft alles Gute. Einen Ersatzmann haben wir bereits gefunden: Stephan Fabel heißt unser »Neuer«, dessen Antlitz wir Ihnen im nächsten Heft garantiert präsentieren können – er geht noch zur Schule und kann uns so schnell von keinem weggeschnappt werden. Auch Stephan mußte standesgemäß erst mal mit den Tücken der Technik kämpfen: Das Seitendesign lief zunächst nur offline ab, weil er über seine interne ISDN-Karte keine Verbindung mit unserem Server aufnehmen konnte. Wenn Sie diese Zeilen lesen, sollte aber alles klappen. Stephan und Kontaktmann Roland freuen sich über Ihre Anregungen an *online@pcplayer.mhs.compuserve.com* und bitten um Verständnis, wenn sie aus Zeitgründen nicht alle Mails persönlich beantworten können. (ra)

ES WIRD ECHT ZEIT...

...FÜR FANTASY!



DIE WELT NACH EINEM VERHEERENDEN METEORITENEINSCHLAG. NUR WENIGE HABEN ÜBERLEBT. JETZT SIND SIE DRAN: ÜBERNEHMEN SIE WIEDERAUFBAU, BESIEDLUNG UND KRIEGSFÜHRUNG.

- ÜBER 20 VERSCHIEDENE GEBÄUDE
- MEHR ALS 60 VERSCHIEDENE ARTEN VON FAHRZEUGEN, WAFFEN UND ZAUBERSPRÜCHEN
- ZAHLREICHE MÖGLICHKEITEN ZUR STRATEGIEFÜHRUNG
- MULTIPLAYER BIS 4 SPIELER
- KOMPLETT IN DEUTSCH

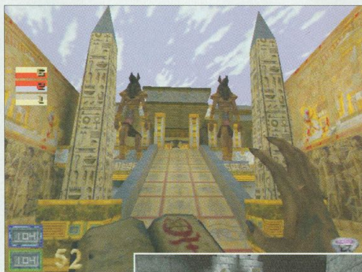
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de



Erhältlich ab November 1997.
(voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel)

WIE VERHEXT

Jeden Monat berichten wir auf dieser Seite über haarsträubende Fehler in verschiedenen Spielen. Ganz schwer hat es diesmal »Hexen 2« erwischt. Aber auch »Dark Reign« wurde nicht von einem, wenn auch kleinen, Fehler verschont.



Lange gewartet, viele Bugs gekauft: Hexen 2 ist zwar ein gutes Spiel, allerdings gehen die Fehler doch etwas arg auf die Nerven.



Wenn Sie einen Endgegner in Hexen 2 erledigen, sollten Sie nicht den Erklärungstext abwarten, sondern sofort per Tastendruck weiterspielen. Sonst hängt sich das Spiel auf.

Tja, da freut man sich auf das lang angekündigte »Hexen 2«, dann erscheint es und wenn man es dann endlich spielt, ärgert man sich nur noch über eine Flut an Fehlern. Die folgenden Beschreibungen beziehen sich auf die bislang in Deutschland verkaufte Version 1.03.

Im Standardspiel stürzt »Hexen 2« grundsätzlich nach einem besiegten Endgegner ab. Und zwar erscheint nach dem Kampf die übliche Meldung, daß der Spieler jetzt seinen Kampf fortsetzt und so weiter. Wenn man diesen Text vollständig durchlaufen läßt, stürzt das Spiel ab. Also: Schnell eine Taste drücken, damit Sie im nächsten Level landen. In der GL-Hexen-Version (also Voodoo-beschleunigt) gibt das Spiel teilweise sogar nach einem Teleport auf. Weiterhin werden die Ability-Statistiken des Assassin nicht angezeigt, und die vierte Waffe dieses neuen Kämpfers verhält sich merkwürdig. Der »Tome of Power« verstärkt sie nur dann, wenn der Gegner durch eine Attacke komplett erledigt wird. Ansonsten zeigt die Waffe ihre ganz normale Wirkung. Außerdem kann sich der Charakter auch in der zehnten Stufe nicht richtig tarnen: Er wird zwar durchsichtig, die Monster interessiert das aber herzlich wenig.



Vertauschter Schwierigkeitsgrad bei Dark Reign: »Easy« ist normal, »normal« ist schwer und »hard« ist leicht.

Beim Paladin gab es während unseres ausführlichen Tests ein besonderes Problem: Dieser wird von seinem Gott kurz vor seinem Ableben gelegentlich gerettet. Normalerweise setzt der Gott den Paladin dann an einer Stelle im Level ab, die der Spieler bereits gemeistert hat. Dank des Fehlers aber eben nicht immer. So wurde unser Kämpfer in einen Bereich teleportiert, der mangels entsprechender Gegenstände noch gar nicht erreichbar war. Unangenehme Folgeerscheinung: So sehr sich der Paladin die Füße platt läuft, er kommt dort nicht mehr weg.

Im Coop-Modus im Netz oder per Modem treten weitere Bugs auf: So kann ein Spielpartner schon teleportiert sein, während er auf einem anderen Computer noch das Laden des Levels erwartet. Die Feinde nehmen diesen dann schon mal unter Beschuß, obwohl der Spieler dank seines langsamen Rechners noch gar nicht reagieren kann. Das hat unangenehm oft das Ableben des Helden zur Folge. Außerdem erscheint ein Schalter links neben dem Kamin im ersten Stock der Stallschmiede nicht.

Abgesehen davon haben die deutschen Übersetzer nur halbe Arbeit geleistet: Auf Tafeln geschriebene Hinweise erscheinen in Deutsch, die Gegenstände im Inventory (Taste Q) oder die Todesmeldungen sind aber weiterhin in Englisch.

Verdrehter Schwierigkeitsgrad

Das Spiel »Dark Reign« hat einen putzigen Fehler: Die Schwierigkeitsgrade sind vertauscht. »Easy« stellt den normalen Spielmodus ein, unter »normal« geht es richtig zur Sache, und bei »hard« dreht sich der erfahrene Stratege eher Schwielen an den Daumen. Der Fehler soll mit einem Patch demnächst aus der Welt geschaffen werden. **(hf)**

WENN SIE AUCH BETROFFEN SIND ...

Falls Sie ebenfalls Spiele mit Fehlern kauften oder Ihnen nach längerer Beschäftigung mit Ihrem Lieblingstitel ein Bug auffällt, wenden Sie sich an uns. Sie erreichen uns per Post unter der Anschrift DMV Verlag, Redaktion PC Player, Stichwort: Bug Report, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, oder Fax unter 089 / 99 115 177 sowie per E-Mail unter bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com.

INSERENTENVERZEICHNIS





TIPS ZU TOTAL ANNIHILATION

AUS CAVEDOGS SCHATZTRUHE

»Total Annihilation« hat nicht nur eine neuartige 3D-Grafik, sondern kann auch durch die Vielzahl der Einheiten, das Ressourcen-Management und der Rangordnung der Gebäude und Einheiten verwirren. Wir haben uns für Sie direkt mit dem Hersteller Cavedog in Verbindung gesetzt.

Fühlen Sie sich als Hobby-Vernichter in »Total Annihilation« überfordert, hilft Ihnen diese, von Chefprogrammier Chris Taylor höchstpersönlich abgesegnete Strategiestütze. Hiermit müßten Sie in der Lage sein, den harten Alltag eines TA-Feldherren zu überstehen.

Die zehn goldenen Regeln

1. Der Commander

Ihn darf man nicht aus den Augen verlieren. Andauernde Konzentration auf seine Wenigkeit mit »Ctrl-C«. Zu Beginn sollte er sehr aggressiv versuchen, Bodenschätze zu erobern. Im späteren Verlauf kann allzu große Eroberungslust zum raschen Ende des Spiels führen, mächtigen Gegnerscharen ist auch er nicht gewachsen. Bei Lufthoheit des Widersachers kann er gut in Wasser oder Wald verborgen werden, U-Boote vermiesen den Aufenthalt im feuchten Element aber schnell.

2. Wissen ist Macht

Über 150 verschiedene Einheitstypen verlangen eine gründliche Einarbeitung. Jede Einheit hat ihre spezifischen Stärken und Schwächen. Viele können erst nach Upgrades von Gebäuden angefertigt werden, genaueres dazu folgt. Es lohnt sich, bei plötzlichen Feindangriffen das Spiel mittels »F2« zu stoppen und eine genaue Identifizierung der jeweiligen Einheiten vorzunehmen, um dann besonders effektiv zurückschlagen zu können.

3. Raumgewinn vor Festungsdenken

Der Aufbau einer (zunächst) uneinnehmbaren Basis muß langfristig nicht zum Sieg führen. Die KI ist sehr gut im Auffinden von Bodenschätzen und kann einen dann durch unglaubliche Materialübermacht erschlagen. Deshalb: Gebäude an strategisch günstigen Orten verteilen, somit Ressourcen erobern und bewachen und außerdem permanente Sicht über diese Gegend erlangen. Es verhindert außerdem die völlige Vernichtung der Basis durch einmaligen Atomschlag im Mehrspielermodus.

4. Gelände entscheidet über Sieg und Niederlage

Durch die neuartige 3D-Darstellung hat das Terrain einen offensichtlicheren Einfluß als allgemein üblich. Gebirge, insbesondere bewaldete, verhindern das Entfalten großer Feuerkraft etwa von Panzern, die auf freiem Feld zu Hause sind. Artillerie hingegen ist in den Bergen im Vorteil, der sich nur langsam nähernde Gegner kann in relativer Ruhe beschossen werden. Nutzen Sie Flüsse, Lavagruben und andere Geländehindernisse für plötzliche Überfälle.



Eine Flußüberquerung steht an.

5. Kundschaften: Früh und oft

Für genaues Austüfteln der Strategie ist die Versendung von Kundschaftern unabdinglich. Neben dem Erkunden der Gegend kann der Gegner durch Scouts auch in Unruhe versetzt und zu übereilten Aktionen veranlaßt werden. Radartürme an strategisch wichtigen Orten so früh wie möglich errichten.

6. Teamwork zahlt sich aus

Die Bildung von Kampfgruppen durch Verwendung der »Ctrl und 1-9«-Tastenkombination sollte exzessiv genutzt werden. Kleine Gruppen, die mit Infanterie, Artillerie, Panzern und Raketenwerfern durchsetzt sind, eignen sich für schnelle Überfälle in weitgehend offenem Terrain. Auch Seestreitkräfte profitieren von einem ausgewogenen Verhältnis von Unterseebooten, Zerstörern, Kreuzern und Schlachtschiffen. Im Luftkampf ist es sinnvoll, Jägergruppen den Weg für Bombergruppen freizukämpfen zu lassen. Angriffe auf gegnerische Basen durch Nahkämpfer (Kbots, Scouts, Panzer) werden aus der Entfernung durch Artillerie und Raketenwerfer unterstützt.

7. Rohstoffmanagement tut not

Vergessen Sie nicht, daß der Commander (später auch mobile Konstruktionseinheiten) nicht nur beschädigte Einheiten und Gebäude reparieren, sondern auch Metall aus Wracks sowie Energie aus Bäumen und anderem Laubwerk gewinnen kann. Derartiges umweltbewußtes Recyclen mag in rohstoffarmen Missionen den Sieg bedeuten. Der Commander kann, während die Shifttaste gehalten wird, dazu veranlaßt werden, mehrere Wracks nacheinander mittels des Einnehmen-Befehls auszubeuten. Auch Reparaturaufforderungen werden auf diese Weise im Dutzend gegeben.

8. Oops – Entschuldigung

Die Jungs mit den dicken Wummen – die Big Bertha der Arm und der Intimidator der Core sowie der Disintegrator des Commanders sind vor allem zu nennen – können schnell auch den eigenen Einheiten gefährlich werden. Achten Sie hier beim Beschuß des Feindes darauf, daß Ihre Truppen sich nicht in der unmittelbaren Umgebung aufhalten.

9. Konzentration der Kräfte auf ein Ziel

Es bringt nichts, den Feind unstrukturiert zu attackieren. Veranlassen Sie ihre Kampfgruppen, geschlossen eine einzige Einheit anzugreifen und erst nach ihrem Ableben die nächste anzugehen. Besonders bei starken Gegnern, Lasertürmen oder schweren Panzern ist diese Taktik zu empfehlen.



Hier einige der geheimen Einheiten: Der Fusionsreaktor, die Moho Mine, die Big Bertha, die Doomsday Machine sowie der Intimidator.

10. Jeder nach seinen Fähigkeiten

Es wird sich langfristig immer rentieren, eine gesunde Mischung aus Land-, Luft- und Seestreitkräften zu bilden. Bodentruppen sind für Geländegewinn und Ressourceneroberung sowieso unverzichtbar, aber durch die Unterstützung von Luftwaffe und Marine steigt ihre Durchschlagskraft noch merklich. Das Programm ist darauf ausgelegt, die Bildung starker, ausgewogener Armeen nicht leicht zu ermöglichen, und sie müssen, je nach Auftrag, früh Entscheidungen treffen, in welche Richtung die Produktion als nächstes gehen soll. Beachten Sie, welche Geländearten dominieren.

Die geheimen Einheiten

Die Anleitung schweigt sich über die Level-3-Einheiten aus, eine kurze Beschreibung soll dieses Manko beheben. Alle verbesserten Konstruktionseinheiten können Sie herstellen (Kbot, Fahrzeug, VtoL). Hier handelt es sich um wirkliche Macht, und man sollte sie so früh wie möglich zu erreichen suchen.

Gemeinsame Gebäude und Kampfeinheiten (Arm und Core)

Verbesserter Radarturm: Mit seiner enorm vergrößerten Reichweite im Vergleich zur Standardversion ist er noch besser zur Überwachung des Feindes geeignet.

Flugzeugreparatur-Plattform: An verschiedenen Orten plaziert, verlängern diese Plattformen die Lebensdauer Ihrer Luftwaffe ganz erheblich.

Fusionsreaktor: Sehr teuer und zeitaufwendig in der Herstellung, erhöht er die Energieproduktion immens (+ 1000 EU). Zusammen mit der Moho Mine wird der Ressourcenaufbau wesentlich erleichtert. Besser etwas abseits der Hauptbasis plazieren, zerstört ihn der Feind, gibt es einen »Big Bang«.

Moho Mine: Das Äquivalent des Fusionsreaktors beim Metallabbau. Teuer, aber lohnend. Besonders nützlich auf metallarmen Planeten oder bei Platzmangel, ersetzen Sie dann so früh wie möglich einen Metallextraktor. Wegen der langen Bauzeit aber nur, wenn Sie genügend Vorräte haben.

Die Arm-Einheiten

Annihilator: Drei Kanonen geben ihm ordentliche Feuerkraft, und auch zur Abwehr von Luftwaffe ist er geeignet. Seine Sichtweite und Feuerkraft ist relativ groß, wenn er auch nicht die Reichweite der Big Bertha hat.

Big Bertha: Extreme Reichweite, die optimal mit einem Fusionsreaktor und zusätzlichen Energielagern zu nutzen ist (wegen der hohen Schußkosten von 1500 EU). Gegen plötzliche Überfälle des Gegners schützen. In Verbindung mit Spähern beschert sie dem Feind kitzlige Momente, da keine Abwehrmöglichkeiten vorhanden sind. Allerdings ungenau.

Protector: Der Protector stellt Nuklearraketen zur Abwehr von gegnerischen Atomschlägen her (im Mehrspielermodus). Sein Schutzradius liegt bei ungefähr vier Bildschirmen. Für jede angreifende Rakete wird ein Protector benötigt. Per Baubefehl fängt er mit der Produktion an.

Retaliator: Innerhalb eines Bildschirms wird alles zerstört, die ultimative Art, dem Gegner Ihre Antipathie zu demonstrieren (nur Mehrspielermodus). Hat dieser eine sehr kompakte Basis und keine Abwehrvorrichtung, wird er schnell Geschichte sein.

Coreeinheiten

Doomsday Weapon: Mit großer Reichweite ausgestattet, wird er die Hauptstütze zur Verteidigung Ihrer Basis sein. Er hat keine Möglichkeit zur Abwehr von Flugzeugen, beachten Sie dies bei Ihrer Planung.

Fortitude Raketenabwehr: Ist praktisch das Gegenstück zum Protector.

Intimidator: Das Pendent zur Big Bertha.

Silencer: Gegenstück zum Retaliator.

Ihr Commander

Die Bedeutung des Commanders kann kaum überschätzt werden, meist bedeutet sein Ableben auch das Ende aller Siegeshoffnungen (bei Feldzügen immer). Sie sollten ihn daher in- und auswendig kennen.

Der Commander baut schneller als alle anderen Einheiten – 300 Arbeitseinheiten pro Sekunde! Damit ist er allen anderen Konstruktionseinheiten weit überlegen (Verbessertes Kbot-Labor etwa 200 AE, das Schlußlicht bildet das Konstruktions-VToL mit 50 AE pro Sekunde). Der Commander sollte daher immer dann eingesetzt werden, wenn es auf schnellen Aufbau ankommt. Zudem kann er andere Einheiten beim Hochziehen ihrer Basis unterstützen. Links-Klick auf Bewegen und dann auf die gewünschte, bauende Einheit klicken, und die Arbeitsgeschwindigkeit erhöht sich um dessen Leistungsfähigkeit. Gerade zu Beginn des Spiels wird die Schnelligkeit des Aufbaus auch durch die aufeinanderfolgende Herstellung des gleichen Typs (etwa drei Solarkollektoren) erhöht. Shift-Taste gedrückt halten.

Die D-Gun des Commanders sollte sparsam genutzt werden, bis Sie sich die Kosten locker leisten können (400 Energieeinheiten pro Schuß). Es mag reizen, den Feind ein wenig zu metzeln, aber ehe Sie sich versehen, sind Ihre Reserven verbraucht.

Bei Angriffen auf eine feindliche Basis wählt die KI immer die wertvollste angreifende Einheit als bevorzugtes Opfer des Abwehrfeuers aus, wenn der Commander also einen Angriff auf stark befestigte Positionen unterstützt, sollten zuerst einige weniger wertvolle Einheiten vorgeschickt werden. Das Abwehrfeuer zielt dann nicht sofort auf ihn, und er kann einigen Schaden anrichten. Fühlen Sie sich mit der Steuerung gut vertraut, können Sie auch versuchen, den Commander als Lockvogel einzusetzten. Sie verstecken Ihren Obermotz dann hinter einem großen Stein und räumen, während der Feind ihn pulverisiert, ohne Gegenfeuer mit Ihren eigenen Einheiten auf.

Die Gefangennahme beweglicher feindlicher Einheiten gestaltet sich schwierig, da der Commander den Feind nicht stoppen kann. Die Spider der Arm ist hier eine große Hilfe, sie kann den Gegner paralysieren.

Tarnen ist teuer (200 Einheiten bei Stillstand, 1000 Einheiten in Bewegung), deshalb nur dann verwenden, wenn es den letzten Ausweg darstellt.

METALLABBAU/-PRODUKTION

Metallproduzent oder -konverter	Produzierte oder abgebaute Metalle pro Sekunde
Metallextraktor	2,0 an großen Metallvorkommen
Metallextraktor	1,0 an mittleren Vorkommen
Metallextraktor	0,5 an kleinen Vorkommen
Metallgenerator	1,0
Commander	1,0
Werft	0,25
Verbesserte Werft	0,5
Moho Mine	Variiert pro Planet, aber zumindest 3 mal so schnell wie ein Metallextraktor
Wracks; manche Steine	Variiert stark

ENERGIEPRODUKTION

Energieproduzent oder -konverter	Produzierte Energie
Solarkollektor	20, mag auf manchen Welten variieren
Geothermische Kraftwerk	250
Fusionsreaktor	1.000
Windgenerator	Variiert stark, auf Vakuumwelten 0
Gezeitenkraftwerk	Variiert stark, gewöhnlich zwischen 15 - 30
Level 1 Gebäude und Einheiten	Variiert, um 10
Level 2 Gebäude und Einheiten	Variiert, um 25
Flugzeugträger	330

Die perfekte Basis

Die existiert eigentlich nicht. Es kommt hier auf Ihre individuellen Präferenzen an. Sind Sie mehr der offensiv orientierte Spieler, der im Hurrastil Landgewinne propagiert, oder doch eher der vorsichtige Taktiker, der den Schwerpunkt auf guten Schutz setzt? Dennoch lassen sich zahlreiche Tips geben.

Achten Sie immer auf das Gelände. Ein Gebäude auf einem hohen Plateau, geschützt von sich möglicherweise noch überlappenden Lasertürmen, ist stets schwieriger zu zerstören, da die Annäherung nur langsam erfolgen kann. Barrieren aus Panzersperren verlangsamen zusätzlich den feindlichen Vormarsch. Konzentration von Anti-Aircraft-Einheiten (Jethros der Arm, Crashers der Core) ist nicht vorteilhaft, bei einer größeren Streuung ist die Trefferwahrscheinlichkeit aufgrund der verschiedenen Schußwinkel höher. Patrouillen von schnellen Kbots um die Basis erhöhen die Sichtweise und verringern die Gefahr plötzlicher Überraschungsangriffe.

Die Basis in einer Ecke der Karte zu plazieren, gewährt schon einmal Schutz gegenüber zwei Seiten, hindert Flugzeuge aber nicht an Tiefflugangriffen oder Bombenabwürfen. Zudem sollten sich mindestens zwei oder drei Metallvorkommen in unmittelbarer Nähe der Basis befinden, damit langfristig eine zufriedenstellende Versorgung garantiert ist. Also erst ein wenig kundschaften, bevor man sich entscheidet. Die KI legt übrigens großen Wert auf die Vernichtung von feindlichen Generatoren, Extraktoren und dergleichen, deshalb diese Gebäude immer gut bewachen oder mit Lasertürmen schützen. Als sinnvoll kann sich auch die Errichtung einer Scheinbasis erweisen. Einige Solarkollektoren und Metallextraktoren, geschützt von einem Laserturm, sollten genügen, um den Feind zu längerem, vorsichtigem Anpirschen zu bewegen.

Denken Sie auch an die umweltfreundlichen Windgeneratoren (auf hohen Bergen) oder geothermische Kraftwerke (an heißen Quellen). Sie erbringen zwar nur geringe Energiemengen, erhöhen aber die Lagerkapazität, sowohl von Energie als auch Metall, um 1000 Einheiten. Zu Beginn eines Levels mag dies noch zweitrangig sein. Später jedoch dienen solche Gebäude sogar als Barrieren und Feuerschutz bei feindlichen Angriffen. Lassen Sie aber genug Sichtlinien für Ihre eigenen Einheiten. Nach Abwehr eines Angriffs ist diese Art der Deckung leicht wieder aufzubauen.



Der Feind naht von Norden. Soll er nur kommen!

Noch ein wichtiger Hinweis: An Produktionsstätten kann allen Einheiten, die gerade gebaut werden, der Auftrag gegeben werden, an einen vorgegebenen Ort (die Frontlinie?) zu gehen. Erspart Zeit und Nerven.

Die vollkommene Armee

Auch hier hat jeder seine individuellen Vorlieben, generell gilt aber folgendes:

Das Heer: Entwickeln Sie Ihre Waffensysteme so schnell wie möglich, die höherwertige Technologie der Stufen 2 und 3 ist einfach besser. Gewöhnen Sie sich eine einfache, leicht zu beherschende Standardformation an, mit der Sie Ihre Angriffe vortragen. Eine anfangs gute Gruppe wäre etwa ein halbes Dutzend Späher und Kbots, dicht gefolgt von leichten Panzern, etwas Artillerie und Raketen-Kbots. Die schnellen, billigen Einheiten ziehen dann das Feuer des Gegners auf sich und Ihre Rückraumeinheiten können unbedrängt eingreifen.

Die Luftwaffe: Ein Flughafen stellt die beste Möglichkeit dar, die Basis des Feindes zu entdecken. Bauen Sie früh ein Konstruktions-VToL, um über ein größeres Waffenspektrum zu verfügen. Der Sprung zur Level-Zwei-Technologie ist hier noch größer als beim Heer. Aber einzelne Flugzeuge sind nicht sehr effektiv, es werden zumindest sechs bis acht Bomber benötigt, um dem Feind wirklichen Schaden zuzufügen. Ein ausgewogenes Verhältnis von Luft-zu-Luft und Luft-zu-Boden-Einheiten ist ebenfalls wichtig. Aufgrund ihrer relativ kurzen Lebensspanne, jedenfalls bis die Reparaturplattform steht, sollte für genügend Nachschub in Form von vielen Konstruktions-VToLs gesorgt werden.

Die Marine: Die Marine hat drei grundsätzliche Funktionen. Sie besitzt Einheiten für den Kampf gegen Land und andere Schiffe, hat Luftabwehrmöglichkeiten (Aufklärer sowie Raketenkreuzer) und U-Boote für Unterwasseroperationen. Die U-Boote sollten nicht vernachlässigt werden, eine aggressiv geführte U-Flotte ist ein potentes Instrument und schwer zu bekämpfen. Die teuren Schlachtschiffe sind U-Booten hilflos ausgeliefert. Ihre eigenen Schlachtschiffe daher immer von Zerstörern, Kreuzern und sonstigen U-Boot-killern bewachen lassen. Auch Raketenschiffe gegen Bomber nicht vergessen. Machen Sie sich klar, für welche Aufgaben die jeweiligen Schiffe am besten geeignet sind. Aufklärer sind schnell und wendig, aber auch spärlich gepanzert. Sie sind für flinkes Auskundschaften geeignet, sollten aber bei Kontakten mit starken Feindverbänden sofort zurückgezogen werden. Kreuzer haben die längste Reichweite und sind zusammen mit einigen starken Schlachtschiffen eine tödliche Bedrohung fürs Festland.

Der Mehrspielermodus

Der Kampf gegen einen stark spielenden menschlichen Gegner ist noch immer die größte Herausforderung für jeden Strategen. Noch mehr als sonst kommt es auf schnelle Aktionen (Hotkeys nutzen) an sowie auf ein blindes Verständnis des Zusammenspiels der einzelnen Truppengattungen. Lernen Sie einmal gespielte Karten am besten auswendig; wo sind natürliche Hindernisse, Metallvorräte und andere Besonderheiten? Beim nächsten Aufeinandertreffen kann dieser Wissensvorsprung den entscheidenden Vorteil erbringen. Außerdem können Sie Ihren Spielstil der Kartengröße anpassen. Auf größeren Karten bleibt mehr Zeit für den Aufbau einer starken Basis als auf kleineren, wo schnelle Angriffe früher erfolgen. Sehr große Karte? Dann so rasch wie möglich einen Flughafen zwecks Späheffekt errichten.

Jeder Mensch hat seinen eigenen Charakter. Versuchen Sie Ihren Gegner einzuschätzen, oder beherzigen Sie einmal gemachte Erfahrungen: Ist er eher offensiv oder defensiv orientiert, bevorzugt er Luft- oder Bodentruppen, ist er ein Einzelkämpfer oder formt er lieber Allianzen? Das richtige Vorausahnen kann Gold wert sein.

Die Lieblingsstrategien von Cavedog

Brian W. Brown (Programmierer): »Ich baue als erstes mehrere Jeffys und schicke sie auf immer größere Patrouillengänge. Sobald ich ein Metallvorkommen entdecke, lasse ich meinen Commander oder andere Konstrukteure loslaufen und errichte meine Basis. Radartürme halte ich für sehr wichtig und baue sie wie verrückt, da sie so günstig sind. Bei Angriffen auf den Feind konzentriere ich mich auf Lasertürme und Plasmakanonen, weil diese soviel Schaden anrichten.«

Nathan Doster (Chefentwickler der Missionen): »Man kann so viele schöne Sachen mit manchen Einheiten machen. Der Zipper der Arm etwa; er ist schnell genug, um in eine feindliche Basis einzudringen, einen wichtigen Gegner auszuschalten und wieder zu verschwinden, bevor der Feind weiß, wie ihm geschieht. Oder der Brawler, mein wirklicher Liebling. Er ist einfach tödlich. Auch der Spider wird oft unterschätzt. Ihr habt eine wirklich starke gegnerische Einheit vor Euch? Schickt den Spider und den Commander los und sie wird bald Euch gehören.«

Jake McMahon (Produktionsassistent): »Der Kampf muß an der Basis des Feindes stattfinden, nicht an meiner eigenen. Die lasse ich völlig unbewacht, setze den Gegner statt dessen stetig unter Druck und zwinge ihn so, passiv zu reagieren. Gut für die Verwirklichung dieser Strategie ist »The Can«. Er ist langsam und watschelt so komisch, aber alles in seiner Umgebung hat nichts zu lachen. Stellt eine Gruppe von Cans auf und keine Feindpatrouille wird zurückkehren.«

Chris Taylor (Projektleiter): »Atomexplosionen müssen sein. Wenn ein Feind meine Basis nicht rechtzeitig genug erobert, bombe ich ihn weg. Achtet auch auf die Reparaturfähigkeiten der Flugzeugträger, alle Luftwaffeneinheiten werden automatisch zu ihm zurückkehren, wenn sie schweren Schaden genommen haben. Meine Lieblingseinheit ist der Zeus. Er hat eine starke Persönlichkeit und die entsprechende Bewaffnung.«

(Udo Hoffmann/rm)



SHADOWS OF THE EMPIRE: CHALLENGE POINTS

Sie wollten schon immer mal mit einem Snowspeeder einen AT-AT erlegen und wie Luke Skywalker ein Laserschwert führen? »Star Wars: Shadows of the Empire« gibt Ihnen hierzu ausreichend Gelegenheit. Damit Sie jedoch nicht ganz alleine dastehen, haben wir flugs eine kleine Führung durch das Imperiale Universum zusammengestellt.

Unser Leser Christian Giegerich war so freundlich, uns eine Anleitung zum Finden und Sammeln sämtlicher Challenge Points zu schicken. Eine kleine Bemerkung am Rande: Das recht lange Wort »Challenge Points« haben wir durch ein »CHAP« abgekürzt.

Kapitel 1: Die Schlacht um Hoth

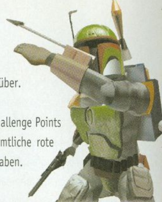
Kopfgeldjäger Dash Rendar steht den Rebellen beim Krieg auf dem Eisplaneten Hoth zur Seite. Ihre Aufgabe wird es sein, Ihr Können zunächst bei einem Snowspeeder-Kampf unter Beweis zu stellen.

Snowspeeder-Einsatz

CHAPs 1 – 3: Bringen Sie die drei AT-ATs mit Hilfe der Harpune zu Fall.

Flucht von der Echo Basis

CHAP 1: Nachdem der Millenium Falcon gestartet ist, läuft man durch die rechte Tür. Dahinter verbirgt sich ein roter Zylinder. Diesem gegenüber läßt sich eine Geheimwand öffnen. **CHAP 2:** Verlassen Sie nun dieses Zimmer und folgen Sie dem Flur. Der zweite Punkt versteckt sich hinter vier Kisten, die den Gang rechts von Ihnen versperren. **CHAP 3:** Rechts von der ersten Brücke, die Sie passieren, versteckt sich auf einem Vorsprung der dritte Challenge Point. **CHAP 4:** Sobald die Brücke überquert ist und man aus dem Dunkel heraustritt, folgt man dem schmalen Pfad nach rechts. **CHAP 5:** Bevor der Rebell Dash die erste Treppe erklimmt, ist dem Weg nach rechts zu folgen und an dessen Ende auf den Generator zu springen. Laufen Sie nach rechts weiter, bis Sie auf den fünften Punkt stoßen. **CHAP 6:** Nun heißt es die Treppe hochsteigen und dem Gehweg folgen, bis ein Extraleben zu sehen ist. Springen Sie in die Höhle hinüber, und siehe da: In einer dunklen Ecke liegt der sechste Challenge Point. **CHAP 7:** Nachdem man im Generatorraum war, und alle Maschinen in Gang gesetzt hat, sucht man die nähere Umgebung nach einem sich drehenden Generator ab. Ist der Boden zu sehen, springen Sie ab und sammeln den CHAP auf. **CHAP 8:** Bei gleicher Vorgehensweise wird der Nachbargenerator untersucht. **CHAP 9:** An der Stelle, an der sich der Boden auftut, warten Sie, bis das Beben vorüber ist. Aus der linken Wand ragt nun der neunte Challenge Point hervor. **CHAP 10:** Folgen Sie dem Flur, nachdem Sie den AT-ST besiegt haben. Hinter vier weiteren Kisten ist ein Wampa und der letzte Punkt des Levels. Um ihn zu erreichen, nehmen Sie auf dem hellblauen Eis Anlauf und springen in die Nische hinüber.



Asteroidenjagd

CHAPs 1 – 6: Alle sechs Challenge Points erhalten Sie, wenn Sie sämtliche rote Asteroiden abgeschossen haben.

Kapitel 2: Die Suche nach Boba Fett

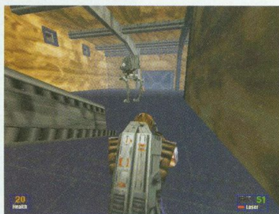
Ein erschreckendes Gerücht kursiert: Ein mysteriöser Roboter soll sich auf einem Schrottplatz in Old Mantell verschanzt halten.

Die Deponie Old Mantell

CHAP 1: Gleich zu Anfang schwebt Ihnen dieser Punkt entgegen. Springen Sie, um ihn zu erhaschen. **CHAP 2:** Über der ersten Eisenstange, die Sie sehen, befindet sich der zweite CHAP. Halten Sie sich links, um ihn im Sprung mitzunehmen. **CHAP 3:** Vier Stangen nach dem zweiten Punkt biegt die Bahn nach links ab. Dash plaziert sich auf dem rechten Abschnitt der Bahn, um an den nächsten Challenge Point zu gelangen. **CHAP 4:** Bald fährt von links ein Waggon heran. Hüpfen Sie flugs hinüber, um den Punkt aufzusammeln. **CHAP 5:** Hat man abermals die Bahn gewechselt, fährt der Wagen bald bergauf. Nun heißt es, in die Mitte stellen und springen. **CHAP 6:** Wenig später fährt ein weiterer Zug an Sie heran. Der Punkt befindet sich im dritten Waggon. **CHAP 7:** Schwebt in der Luft zwischen dem dritten und vierten Waggon. Dash klettert die Treppe des vorderen Wagens hinauf und läuft über das Dach zurück nach hinten. Während er sich nach unten fallen läßt, sammelt er den Punkt ein. **CHAP 8:** Ist im letzten Abteil des Zuges aufzufinden. Erreichen Sie zuerst den kleinen Vorsprung und danach die Ebene. **CHAP 9:** Kurz bevor man auf den letzten Zug aufspringt, sollte man einen Abstecher auf die rechte Seite der Lok wagen. Um den Anschlußzug noch zu erwischen, ist Eile angesagt. **CHAP 10:** Befindet sich am Startpunkt des Endgegners IG-88. Zur Spitze des Müllbergs kommen Sie nur über eine kleine Brücke. **CHAPs 11 und 12:** Sind jeweils in einem Zylinder mit Feuer, deshalb läßt sich Dash einfach hineinfallen.

Raumhafen Gall

CHAP 1: Befindet sich auf dem Raumschiff. Klettern Sie zuerst auf den kleinen Felsen und springen schließlich nach links weiter. **CHAP 2:** Dieser Punkt ist schier unübersehbar, jedoch schwer zu erreichen: Nachdem man an der Wampa Höhle vorbeigelaufen ist, führt eine Abzweigung nach rechts weiter. Über mehrere Stufen gelangen Sie schließlich an den begehrten Punkt. **CHAP 3:** Schwebt im Brückenkomplex in der Luft. Dash geht hierher zurück, nachdem er den Jetpack eingesammelt hat und holt erst dann den Punkt. **CHAP 4:** Ist auf dem Dach des »Observation Towers« aufzufinden. Allerdings benötigt man den Düsenrucksack, um ihn zu erreichen. **CHAP 5:** Hoch oben über dem zweiten Fel-



Die Treppe bietet hervorragenden Schutz gegen den zweiten AT-ST, den Dash per Pedes bekämpfen muß.

sen schwebt dieser Challenge Point. Starten Sie von der ersten Felssäule und schalten, sobald Sie den Punkt haben, den Motor kurz aus, um schneller zu fallen. Kurz über der zweiten Säule wird der Jetpack wieder eingeschaltet, damit Dashs Beine heil bleiben. **CHAP 6:** Sobald der Held die Höhle mit dem Transportschiff erreicht, schwirrt er mit dem Jetpack nach unten. Ein Geheimraum birgt dort einen Punkt sowie ein »Full Health Pack«. **CHAP 7:** Bevor man das Transportschiff in Gang setzt, fliegt man mit dem Jetpack aus der Höhle auf das Plateau links oben. Ein CHAP und Munition warten dort. **CHAP 8:** Bevor Dash den Hangar betritt, düst er quer über den Canyon zu einem Vorsprung. Das Benzin reicht gerade aus, um dorthin zu kommen. **CHAP 9:** Zeigt sich, nachdem der AT-ST besiegt ist. **CHAP 10:** Wartet zwischen zwei Ventilatoren des Lüftungsschachtes. **CHAP 11:** Nachdem Sie diese passiert haben, erreicht Dash einen Raum mit einigen Health Packs. Oben links befindet sich der Challenge Point. Der Einsatz des Jetpacks ist unumgänglich. **CHAP 12:** Dash springt nach oben, wenn er mit dem zweiten Transportschiff unter diesem Punkt durchgefahren ist. **CHAP 13:** Ist in der Halle mit dem imperialen Frachter, auf dem Dach des Schiffes. **CHAP 14:** Befindet sich außerhalb der Arena, in welcher der Kampf mit Boba Fett stattfindet. **CHAP 15:** Dash fliegt mit dem Düsenrucksack eine Höhle hinab. Am Hangartor angekommen, finden Sie den Punkt und ein Extraleben.

Kapitel 3: Jagd auf die Attentäter

Dash Rendar erwartet ein spannendes und schwieriges Rennen auf dem Wüstenplaneten Tattooine.

Mos Eisley und Beggars Canyon

Schalten Sie erst alle Gangmitglieder aus und holen sich dann die Challenge Points.

CHAP 1: Wenn man die erste Rampe erreicht, sieht man vor sich ein Extraleben. Den Punkt bekommt man, wenn Dash Rendar über die erste Rampe nach rechts springt, und auf den Vorsprung gelangt. Versuchen Sie, den vorderen Teil ihres Speeder Bikes hochzuziehen, damit Sie die gewünschte Ebene erreichen. **CHAP 2:** Das zerstörte Schiff wird links umrundet. **CHAP 3:** Bekommen Sie, wenn Ihnen ein Hochstarter über die nächste Rampe gelingt. **CHAP 4:** Fahren Sie auf die Auffahrt zurück. Nun muß der Vorsprung an der rechten Seite erlangt werden. **CHAP 5:** Bevor man einen Tunnel passiert, findet man diesen Punkt rechts in einer Nische eines großen Hauses. **CHAP 6:** Befindet sich rechts





des großen Gebäudes. **CHAP 7:** Kurz bevor Dash das Shuttle starten sieht, erscheint etwas Dunkelrotes. Wenige Meter davor durchsucht er die linke kleine Nische. **CHAP 8:** Ist auch in einem Gebäude zu finden. Dieses liegt kurz hinter dem Fundort vom siebten Challenge Point.

CHAP 9: Entdecken Sie, wenn man nach dem Verlassen Mos Eisleys eine scharfe Linkskurve macht. **CHAP 10:** Verbirgt sich über einem Wurmloch in der Wüste. Geben Sie kräftig Gas, um nicht hineinzufallen. **CHAP 11:** Siehe CHAP 10. **CHAP 12:** Erreicht man über einen Tunnel im Beggars Canyon. Ein kleiner Pfad am Rand der Strecke weist Dash den Weg hinauf.

Der imperiale Frachter Suprosa

CHAP 1: Haben Sie die erste Tür passiert, halten Sie sich links. **CHAP 2:** Hinter den Schlafzimmern einiger Sturmtruppen nach rechts abbiegen. **CHAP 3:** Zweites Generatorpaar: Lassen Sie sich von der linken Maschine mitdrehen, um ihn zu kriegen. **CHAP 4:** Dieser Punkt liegt hinter den vierten (und letzten) Generatoren. Sie finden ihn auf einem Vorsprung östlich von Ihrem Standpunkt. **CHAP 5:** Sobald man die zwei drehenden Plattformen sieht, springt der Held auf die rechte. Er duckt sich erst und hüpft dann über die nächste Stange. Auf der weißen Ebene erhascht Dash den fünften Punkt. **CHAP 6:** Siehe CHAP 5. Sie müssen allerdings nach links statt nach rechts springen. **CHAP 7:** Dash Rendar erreicht einen Raum mit drei Stockwerken und vielen Türen. In der zweiten Etage, erste Tür von rechts, muß die Kiste zerstört werden. **CHAP 8:** Ist auf dem zweiten Stockwerk in der dritten Tür links. Dieser Punkt verbirgt sich in einer Kiste. **CHAP 9:** Dritte Etage: Hinter der zweiten Tür nach der Brücke, vernichten Sie die fünf Sturmtruppler und den Kasten. **CHAP 10:** Nachdem der Endgegner besiegt ist, sucht man hinter dem Super Computer.

Kapitel 4: Das Reich des Prinzen

Über den Abwasserkanal muß Dash in Xizors Festung eindringen. In der nachfolgenden Weltraumschlacht gilt es die »Skyhook-Raumstation« zu zerstören.

Die Kanalisation der Imperialen Stadt

CHAP 1: Folgen Sie dem Korridor, biegen Sie erst nach links ab und dann nach rechts. Öffnen Sie die Geheimtür (eine Nische zu Ihrer Linken), und schnappen Sie sich den Punkt, nachdem die Wache erledigt wurde. **CHAP 2:** Sobald Dash tauchen kann, findet er den Punkt

Hinterhältig: Damit Sie diesen Challenge Point erreichen, müssen Sie bereits meisterhaft mit Ihrem Jetpack umgehen können.

links auf dem Grund der Anlage. **CHAP 3:** Unter Wasser sind zwei Hebel. Wurden diese aktiviert, öffnet sich das Tor in der Mitte. Zusammen mit einem Extraleben erhält der Rebell den dritten Punkt. **CHAP 4:** Nachdem Sie CHAP 3 erhalten haben, fliegen Sie nach oben, bis ein Rohr sehen zu sehen ist. Folgen Sie diesem zu einem viereckigen Korridor. Jetzt einen dunklen Gang entlang gehen nach links abbiegen. **CHAP 5:** Kurz nach dem Erhalt von CHAP 4 läuft Dash den Gang wieder hinab und fliegt den Lüftungsschacht hinab. Bald sieht er ein weiteres Rohr. Betreten Sie es. **CHAP 6:** Nachdem die Sicherheitstür mit dem Schlüssel geöffnet wurde, ist man unter Wasser. Töten Sie den Endgegner und schwimmen links nach unten. **CHAP 7:** Ist der Raum mit dem drehenden Ruder erreicht, fliegen Sie mit dem Jetpack an die Decke. Über der Maschine liegt der Punkt. **CHAP 8:** Im nächsten kreisförmigen Raum wartet dieser Punkt unter Wasser zusammen mit Disruptor Munition auf Sie. **CHAP 9:** Nachdem Sie die Zahnräder in Gang gesetzt und passiert haben, sollten Sie sich rechts halten. In einer kleinen Nische zu Ihrer Linken befindet sich der letzte CHAP des Levels.

Xizors Palast

CHAP 1: In der Halle mit den beiden Stockwerken können Sie mit einem Schalter die Tür zum nächsten Raum öffnen. Doch nicht nur das: Dreht man sich nach dem Betätigen schnell herum, erhält man den ersten Challenge Point aus einem Geheimraum. **CHAP 2:** Erreicht der Rebell den ersten Lift, schaltet er den Jetpack ein und fliegt nach oben. Der dortige Hebel wird betätigt. Der Boden des Fahrstuhls senkt sich, und Sie haben Zugang zu einem weiteren Geheimzimmer. **CHAP 3:** Beim Überqueren der zweiten Brücke machen Sie kurz vor dem nächsten Eingang einen Abstecher nach rechts. In einem der Fenster warten ein Punkt und eine Wache auf Sie. **CHAP 4:** Nachdem Sie den ersten Schalter im zweiten Level gedrückt haben, gleiten Sie den Fahrstuhlschacht mit dem Raketenrucksack ganz nach oben und nehmen im Nebenschacht den Punkt und die Munition an sich. **CHAP 5:** Dash erreicht einen Schacht mit drei riesigen Zahnrädern. Er fliegt mit dem Jetpack unter das zweite, langsamere Zahnrad. **CHAP 6:** Genau hinter dem fünften Challenge Point ist eine Geheimtür. Öffnen Sie diese. **CHAP 7:** Bald kommt man in einen Abschnitt, in dem sich rechts Zahnräder drehen und links Bodengitter befestigt sind. Suchen Sie unter den Zahnrädern. **CHAP 8:** In dem großen kreisförmigen Zimmer, in dem die Bomben angebracht werden müssen, entdecken Sie mit dem Jetpack in der mittleren Säule eine Nische. **CHAP 9:** Auf der niedrigsten Plattform befindet sich eine Geheimtür. **CHAP 10:** An der rechten Säule der nächsten Brücke finden Sie ein Geheimzimmer und somit auch den letzten Punkt.

Kampf um Skyhook

In diesem Level gibt es keine Challenge Points. **(ps)**



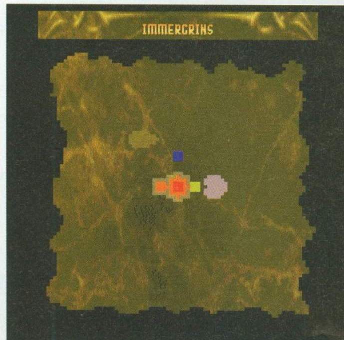
KOMPLETTLÖSUNG: DUNGEON KEEPER

Sie hängen in Level fünf unwiederbringlich fest und wollen unbedingt den Avatar in Level 20 besiegen? Also, zeigen Sie mit Hilfe dieser Lösung den Helden, wo es langgeht.

Nachfolgend finden Sie – dank Birgit und Jürgen Stroh – die einzelnen Levelkarten plus einer kurzen Beschreibung. Zur Erläuterung der Farben und Symbole informiert Sie die Legende am Ende dieser Komplettlösung.

Level 1 – Immergrins

Dieser Level ist eine Einführung. Hier erfahren Sie, was üblicherweise zu tun oder zu bauen ist. Wichtig sind jeweils die Schatzkammer (für Gold zur Bezahlung), das Versteck (für die Monster als Schlafplatz) und die Hühnerfarm (zur Ernährung der Kreaturen). Lassen Sie zudem von den Imps einen Weg zum Eingang graben, damit auch Untergebene zu Ihnen kommen können. Sobald all dies getan ist, sollten die Imps immer die Wände befestigen, damit der Gegner nicht durch sie hindurchbrechen kann. Erst danach erkunden Sie die Umgebung. Ist der Ritter besiegt, haben Sie diesen Level gewonnen.





Level 2 – Nettstadt

Auch hier graben Sie einen Weg zum Gold und zum Eingang, legen Räume an und lassen die Wände verbessern. Locken Sie dann soviel Untertanen an wie möglich, damit am Ende der Ritter besiegt werden kann und Sie der Herrscher über dieses Gebiet sind.

Level 3 – Herzlich Holstein

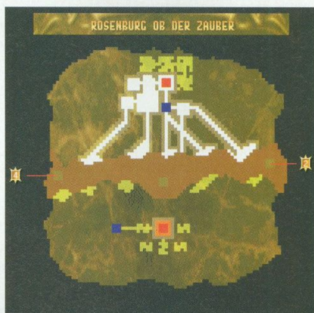
Bauen Sie – wie vorher auch – Gold ab, legen Sie die Räume an und verstärken Sie die Mauern. Errichten Sie zusätzlich den Trainingsraum und die Bibliothek. Letztere lockt wißbegierige Kreaturen (Magier und Drachen) an, die dann neue Räumlichkeiten und Zaubersprüche erforschen. Sobald der Übungsraum gebaut wurde, fangen Sie an, Ihre Leute zu trainieren, damit sie sich in der Kampfeskunst verbessern. Sobald der Ritter niedergestreckt wurde, gehört auch dieser Level ganz Ihnen.





Level 4 – Blumingen

Der Anfang ist der gleiche wie in den vorherigen Leveln, jedoch haben Sie die Tür und die Giftgasfalle bereits zur Verfügung, ohne daß Sie eine Werkzeugkammer benötigen. Fortuna sei Dank, haben Sie in diesem Level durch die Edelsteine ein unbegrenztes Vermögen zur Hand. Haben Sie die Handwerkskammer des Gegners erobert, lassen sich dort Holztüren und Giftgasfallen herstellen. Ist der ritterliche Edelmann besiegt, haben Sie auch diesen Landstrich verdorben. Zum Schluß können Sie mit dem Dungeon-Spezial »Kreaturen-Transfer« (ganz im Norden) eine Kreatur in das nächste Königreich mitnehmen.



Level 5 – Rosenburg ob der Zauber

Ab diesem Level müssen Sie auch noch das gegnerische Dungeon-Herz zerstören.



Level 6 – Lieblichknuffeltal

Sobald Sie eine Brücke gebaut haben, erobern Sie die Insel in der Mitte. Hier gibt es eine Menge Gold, eine vorhandene Folterkammer sowie drei eiserne Jungfrauen.

Level 7 – Traumtal

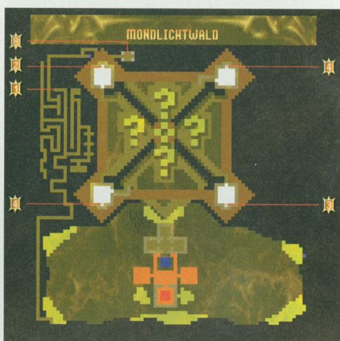
Stellen Sie am besten auf Gefangennahme um, und sobald Gegner fast tot sind, werden diese von den Imps ins Gefängnis geschleift. Damit hier keine Übervölkerung entsteht, werfen Sie einige von ihnen gemeinerweise in die Folterkammer. Ihre ehemaligen Feinde laufen dann zu Ihnen über, verraten Geheimnisse oder schließen sich Ihnen als Geister an. Das Ziel ist, einen Keeper und zum Schluß einen Ritter ins Nirwana zu schicken. Letzterer erscheint allerdings erst, nachdem Sie den zweiten Eingang erobert haben.





Level 8 – Herrlich Hohenbollern

Hinter der mittleren magischen Tür oben rechts entdecken Sie den Dungeon-Spezial »Verborgene Welt finden«. Diesen Level (Bonus-Level B1) sehen Sie auf der Übersichtskarte, nachdem Sie dieses Königreich erobert haben.



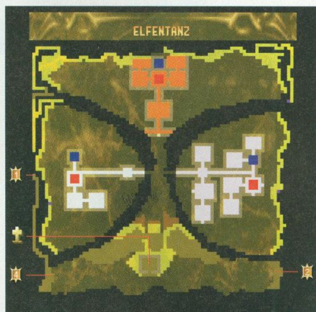
Level 9 – Mondlichtwald

Bauen Sie für den Vampir, ein Extraversteck, da dieser sonst die Zauberer angreift. Vampire entstehen durch Beerdigung eigener Leute. Wie im vorangegangenen Level erhalten Sie auch hier den »Verborgene Welt finden« (Bonus-Level B2).



Level 10 – Nimmerbös

Sie sollten immer erst den Bonus-Level B2 spielen, um die folgenden Dungeons mit einem Vampir Stufe zehn beginnen zu können. Wenn genügend Gold vorhanden ist, bringen Sie einen möglichst erfahrenen Mitstreiter (Level zehn) in den Köderraum, der dann sogleich versucht, der Gegenseite Leute abzuwerben.



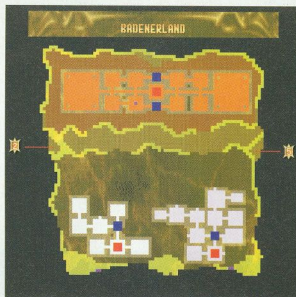
Level 12 – Elfentanz

Mit den mächtigen Kreaturen sind drei Vampire im Süden gemeint. Hier finden Sie den Dungeon-Spezial »Kreaturen-Transfer«.



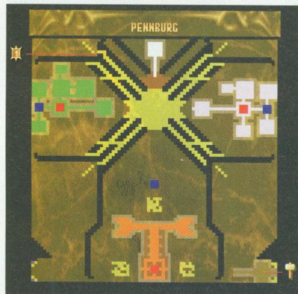
Level 11 – Heimathof – Titsee

Dieser Level fällt besonders schwer, da Sie ständig von starken Gegnern angegriffen werden. Legen Sie nicht so viel Wert auf die Forschung, sondern trainieren Sie Ihre Kreaturen von Anfang an, und holen Sie sich die beiden Dungeon-Spezial »Level steigern« hinter der Tür rechts.



Level 13 – Badenerland

Achtung: Hier haben Sie es mit zwei Gegnern zu tun.



Level 14 – Pennburg

Im Südosten befindet sich ein neutraler Raum, der eine Handwerkskammer enthält. Erst dann können Sie Fallen und Türen auch bauen. Wiederum bekommen Sie einen Dungeon-Spezial »Kreaturen-Transfer«.



Level 15 – Knittelvers

Hier gibt es zwei Gegner. Außerdem entdecken Sie »Kreaturen-Transfer«, »Verborgene Welt« (Bonus-Level B3), ein Gefängnis mit Teufler und ein Gefängnis inklusive eines Goldschatzes. Bevor Sie das Item »Verborgene Welt finden« erreichen, sind viele Fallen zu überwinden, also halten Sie am besten Geld für die Erschaffung von Imps bereit.

Level 16 – Tulpenduft

Da die Horny launische Mitstreiter und schnell unzufrieden sind, sollten Sie den Spruch »Gehorsam« aktivieren und zudem einen Tempel bauen. Denn werden diese zornig, töten sie auch die eigenen Leute. Hier ist das Dungeon-Spezial »Kreaturen klonen« eine große Hilfe, da sie die Anzahl der Mitstreiter verdoppelt. Außerdem findet man einen »Kreaturen-Transfer«.



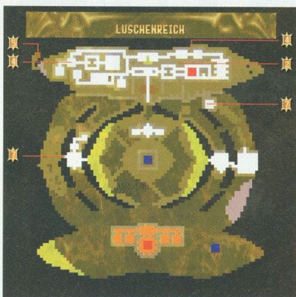
Level 17 – Glücksberg

Besorgen Sie sich vorher im Bonus-Level B2 den Vampir. Sobald der Eingang freigeschaufelt, ein Versteck eingerichtet, Hühnerfarm und die Bibliothek gebaut ist, lassen Sie die Imps nach Westen buddeln. Dort schlummert »Klonen«. Anschließend lassen Sie die Wände von den Imps befestigen. Sie finden auch ein »Verborgene Welt finden« (Bonus-Level B4).



Level 18 – Luschenreich

Durch intensive Forschung erreichen Sie die Brücke, den Wachposten, die Handwerkskammer, das Gefängnis, die Folterkammer, die Baracke, den Tempel, den Friedhof und den Köderraum.



Level 19 – Dudenhöfen

Hier sind die Räume bereits vorhanden. Sie müssen nur durch die Imps aufgebrochen werden. Am besten nehmen Sie per Kreaturen-Transfer den Vampir (aus Bonus-Level B2) mit. Leider gibt es kaum Gold, so daß Sie erst den Weg nach Osten benutzen, um an die dort vorhandenen Edelsteine zu gelangen und zwei Drachen zu finden. Auf dem Weg nach Osten bauen Sie erst einmal drei Quader ab und legen diese mit Fallen aus. Dann brechen Sie durch und lassen die Arbeit den Vampir erledigen. Ist dieser zu geschwächt, bringen Sie ihn kurzerhand zum Versteck, wo er sich ausruht. Nun kann der Kampf weitergehen. Haben Sie das Lavafeld überwunden, setzen Sie erst einmal eine Tür im südlichen Gang in westliche Richtung und verschließen diese auch, damit die Imps nicht laufend von den Fallen getötet werden. Die Imps bringen Sie dazu, nach Osten zu gehen, und bevor die Tür eingeschlagen wird, sollte der Vampir in der Hand zappeln, damit man ihn in das Kampfgetümmel fallenlassen kann. Ist genug Gold vorhanden, trainieren Sie die anderen Kreaturen tüchtig. In der Zwischenzeit öffnen Sie die Tür im Süden und zaubern neue Imps, die die Fallen unschädlich machen. Im Gefängnis sind zwei Drachen gefangen, die Sie befreien. Erst jetzt graben Sie den Gang im Süden frei.





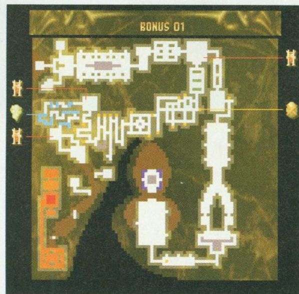
Level 20 – Vogelsang

Besetzen Sie so schnell es geht die Räume in der Mitte und versehen die beiden nördlichen Ausgänge mit magischen Türen (zwei oder drei hintereinander). Es gibt nur einen Zugang zu den Räumen der Avatarfestung. Sind die Türen eingesetzt, müssen sie von Zeit zu Zeit überprüft werden. Auch hier ist der Horny sehr hilfreich. Ansonsten trainieren Sie Ihre Monster, da genügend Gold in den Kammern lagert. Wichtig ist, keinen Friedhof zu bauen beziehungsweise den vorhandenen zu verkaufen, da der Gegner alle Vampire ködert. Ist Ihrem Feind das Gold ausgegangen, laufen ihm seine Leute weg, und Sie haben ein leichtes Spiel. Speichern Sie jedoch auf alle Fälle ab, bevor Sie gegen den Avatar antreten. Dieser befindet sich im Gefängnisraum des Gegners. Zu allem Unglück wird der Avatar bei einer Niederlage wiederbelebt und greift Sie mit allen Verbündeten an. Der Endkampf beginnt.

DIE FÜNF GROSSEN BS

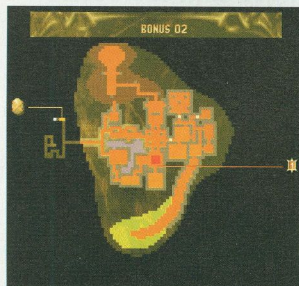
Bonuslevel 01

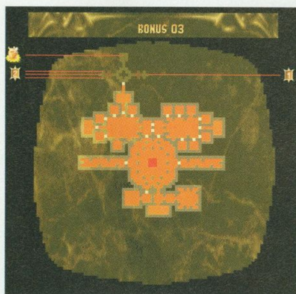
Dieser Level ist sehr schwer. Zuerst gehen Sie mit dem Drachen eine Symbiose ein, um die Lava zu überbrückt. Die nächste Symbiose erfolgt mit dem Teufler, damit die Giftgasfallen überbrückt werden können. Die Indy-Fallen überleben Sie, indem die Symbiose mit der schnellen eisernen Jungfrau erfolgt. Im Gefängnis wartet dann ein Vampir, um die folgenden Gegner zu bekämpfen. Wenn Sie dann den Raum mit den Edelsteinen erreicht haben, ist das Königreich erobert, und es erscheint ein Vampir Stufe zehn. Diesen nehmen Sie in den nächsten Level mit, indem Sie mit ihm eine Symbiose eingehen und die Leertaste drücken.



Bonuslevel 02

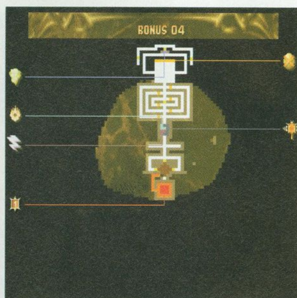
Ihre Aufgabe ist es, möglichst schnell alle Imps zu beseitigen. Dazu lassen Sie von Ihren Helferlein die Tür im Westen einschlagen und einen Weg nach Norden graben. Sie werden bereits einige von ihnen bei den beiden Indy-Fallen los, indem Sie sie von den Steinen überrollen lassen. Als nächstes befreien Sie den Höllenhund, gehen zum Dungeon-Herzen zurück und werfen die Imps nacheinander dem Hund zum Fraß vor. Sind die 49 oder 50 Imps verschwunden, tauchen nochmals zehn auf, daher acht davon in die Hand nehmen und sie einzeln vom Höllenhund besiegen lassen. Zum Schluß erscheint ein Vampir (Stufe zehn), den Sie mit dem Dungeon-Spezial »Kreaturen-Transfer« mitnehmen.





Bonuslevel 03

Sie entledigen sich aller Emps. Dazu graben Sie den Dungeon-Spezial frei, verärgern den Horny mit ein paar Ohrfeigen, sperren ihn in einen Raum und füttern ihn mit Imps. Sind alle Helferchen beseitigt, erscheint abermals ein Höllenhund, den Sie in den nächsten Level mitschleifen.

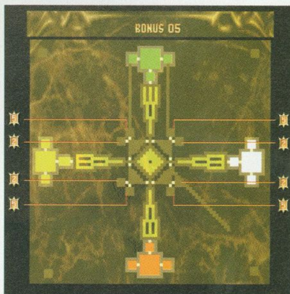


Bonuslevel 04

Bei den folgenden beiden Bonus-Leveln ist die Aufgabenstellung gleich. Hier muß der Imp den Weg bis zur Lava freigraben. Danach gehen Sie eine Symbiose mit dem Skelett ein und laufen der roten Linie entlang bis zum Zielgebiet. Achten Sie dabei auf die Indy-Fallen. Hinter der Tür wartet eine Priesterin Stufe neun, die Sie mit Kreaturen-Transfer in den nächsten Level mitschleppen.

Bonuslevel 05

Verbinden Sie alle vier Gebiete miteinander. Dabei sichern Sie zuerst den unteren Bereich mit einer Mauer ab, damit die Gegner, die durch das untere linke Heldentor kommen, nicht bei den Imps einbrechen können. Sie steuern nur die eigenen Imps, während die anderen nach ihrem eigenen Willen handeln. Diese Welt erscheint irgendwann, ohne daß dabei ein Dungeon-Spezial gefunden werden muß. (ps)





Legende zur Komplettlösung von DUNGEON KEEPER

1. Räume

Schatzkammer	Versteck	Hühnerfarm	Handwerkskammer
Bibliothek	Brücke	Wachposten	Tempel
Gefängnis	Folterkammer	Barracke	
Friedhof	Köderraum	Trainingsraum	

2. Handwerk

Alarm-Falle	Lava-Falle	Holztür	magische Tür
Indy-Falle	Giftgas-Falle	verstärkte Tür	
Blitz-Falle	Machtwort-Falle	Eisentür	

3. Zaubersprüche

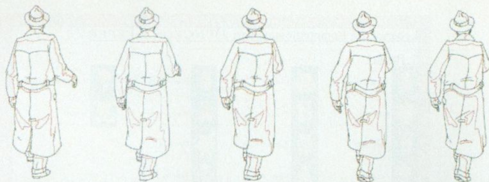
Symbiose	Imp erstellen	Böser Blick	Monster beschleunigen
Gehorsam	Zusammenrufen	Kreatur verbergen	Audienz
Einsturz	Heilen	Blitzschlag	Schild
Huhn	Virus	Armageddon	Rückbau

4. Farben auf den Karten

Fels	Wasser	Gegner
eigenes Gebiet	Edelsteine	unerforscht
Lava	Dungeon-Herz	
Mauer	Eingang	
Erde	Gegner	
Goldader	Gegner	

5. Dungeon-Spezial

1 Kreaturen-Transfer	7 Heldenraub
2 Level steigern	8 verborgene Welt finden
3 Sichern	
4 Kreatur wiederbeleben	
5 Karte offenbaren	
6 Kreaturen klonen	



KOMPLETTLÖSUNG: JACK ORLANDO

WAS FÜR EIN TAG

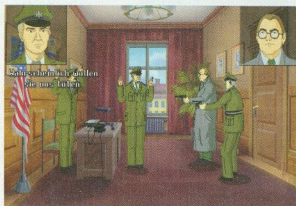
Das Leben als Detektiv ist ein hartes Brot. Kaum genießt Jack einen traumhaften Vollrausch, wacht er am nächsten Morgen in der Gosse auf und wird als Mörder beschuldigt. Nun muß er nicht in 9 1/2 Wochen, sondern schon in 48 Stunden seine Unschuld beweisen.

Dank unserer Leser Christian Giegerich und Jochen Ecke dürfte die Lösung dieses teilweise recht schweren Adventures kein Problem mehr darstellen. Zunächst ein paar hilfreiche Tips:

- Zu den unangenehmen Tatsachen in Jacks Leben gehört, daß er sterblich ist. Deshalb sollten Sie so oft wie möglich abspeichern. An den gefährlichsten Stellen werden Sie durch eine kleine Anmerkung im Text vorgewarnt.
- Der zweite Punkt ist folgender: Sollten Sie sich wundern, warum Sie viel mehr Gegenstände aufsammeln können, als in der Lösung enthalten sind: 90% der Items im Adventure »Jack Orlando« sind – teilweise im wahrsten Sinne des Wortes – Müll; in dieser Komplettlösung finden Sie deshalb nur die Objekte, die unumgänglich zur Lösung des Spiels beitragen.
- Am Hafen gibt es eine »Sackgasse«: Falls Sie vergessen, den Rum zu holen, bevor Sie den Fischer besuchen, kommen Sie nicht mehr weiter.

Kapitel 1: Ein schrecklicher Kater

Kaum ist Jack aus seinem unfreiwilligen Schlummer erwacht, hat er schon jede Menge Ärger am Hals: Alle Beweise sprechen eigentlich dafür, daß er einen armen Mann umgebracht hat. Machen Sie jetzt keine Dummheiten – reden Sie höflich, aber bestimmt mit den beiden Polizisten, und warten Sie gemeinsam mit ihnen auf den Herrn Inspektor, der gleich eintrifft. Wenig später unterhalten Sie sich mit Ihrem »Kumpel« Tom genauso freundlich. Als Dank gibt der Ihnen einen Tip: Jack soll in 48 Stunden den Fall aufklären oder wenigstens schlüssige Beweise dafür bringen, daß er nicht der Täter ist. Nicht mehr im Gefängnis, läuft Jack geknickt um die Ecke zu seinem Haus.



Gefahr erkannt und schon gebannt!

Klopfen Sie an die linke Tür. Es stellt sich heraus, daß Alice jetzt noch nicht mit Jack sprechen möchte. Also ist ausgiebige Körperpflege angesagt. Nehmen Sie den Besen in der linken Ecke mit und holen den Schlüssel unter dem Fußabtreter hervor (mit dem »Aufheben«-Icon). Benutzen Sie den Schlüssel mit der rechten Tür, und schon betritt Jack sein Appartement.

Spazieren Sie erstmal nach links ins Bad – anscheinend hat Jack das dringend nötig. Dann stecken Sie den Staubwedel ein, der links neben dem Schrank in der Mitte des Raumes steht. In der linken Schublade desselben Schrankes sichten Sie einen Schlüssel, während auf der Bank links Jacks Geldbörse auf Sie wartet. Öffnen Sie jetzt mit dem Schlüssel den Schrank ganz rechts, und schnappen Sie sich den Revolver. Nun verlassen Sie die Wohnung wieder.

Alice läßt Jack jetzt tatsächlich rein. Nach einem kurzen Gespräch »überläßt« der Detektiv ihr den Staubwedel. Im Gegenzug nehmen Sie den Apfel von der Kommode rechts mit, ebenso den Boxhandschuh an der Wand. Entfernen Sie sich nun aus dem Haus und gehen noch einmal zum Tatort – dort liegt ein Zigarrenstummel, der ein wertvoller Hinweise zur Lösung des Falles sein könnte. Laufen Sie über die Straße, und überreichen Sie dem Schuhputzer den leckeren Apfel. Daraufhin erfährt Jack interessante Details – beispielsweise den Namen des örtlichen Mafiabosses, Don Scaletti.

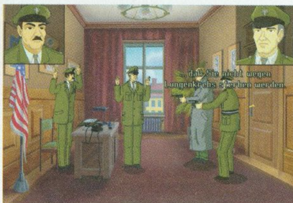
In der Seitengasse angeln Sie sich mit dem Besen das Hufeisen, das unter dem launischen Pferd liegt. Sogleich kombinieren Sie dann das Hufeisen mit dem goldenen Boxhandschuh und verlassen die Gasse. Schlendern Sie wieder über die Straße und besuchen die erste Gasse rechts. Gehen Sie ganz nach hinten durch und versuchen die Kurbel von der Schrottkarre zu schnappen – nach einem heißen Wortwechsel bekommt der wutentbrannte Bill die nun etwas harten Boxhandschuhe zu spüren. Jetzt stibitzen Sie die Kurbel und kehren in die Gasse zurück, in der der mysteriöse Mord geschah.

Hier benutzt Jack die Kurbel mit der Feuerleiter und kraxelt dann aufs Dach hinauf. Oben schauen Sie sich das Streichholzbriefchen genauer an. Es weist auf einen Nachtclub namens »Club Night o' Granis« hin. Daraufhin klettern Sie wieder hinunter und treffen auf Tom. Der Inspektor gibt Jack freundlicherweise seinen Autoschlüssel. Als Sie den Tatort wieder verlassen, taucht plötzlich Bill auf. Verständlicherweise ist er ein bißchen wütend und schlägt Sie kurzerhand zusammen.

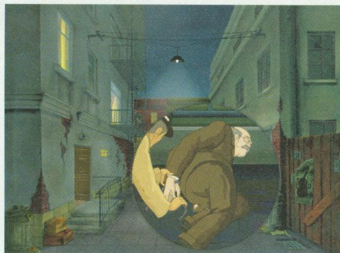
Bis Jack wieder aufwacht, ist es Nacht. Laufen Sie zu seinem Auto, setzen Sie die wiedergefundenen Schlüssel ein, und fahren Sie ins Stadtzentrum.

Kapitel 2: Baseball und andere Sportarten

In der Innenstadt laufen Sie nach rechts zu Charlies Geschäft. Ihr alter Freund erinnert sich an den Kunden, der ihm die seltenen Zigarren abgekauft hat. Er schenkt ihnen fünf Dollar, und Sie nehmen sich sogar kostenlos eine »Today News« vom Zeitungsständer mit. Kehren Sie zum Ausgangsort zurück und wandern nach links. Betreten Sie die zweite Seitengasse, klettern Sie auf die Leiter, über den Zaun und dann in den Nachtclub. Die Blondine an der Bar erinnert sich gegen eine geringfügige Spende an den Namen des Mörders und sogar an dessen Wohnort. Jack geht zum »Hotel Paradise« und plaudert mit den Angestellten. Dieser kann ihm keinen Zimmerschlüssel in die Hand drücken. Also schleicht Jack weiter nach rechts und schnappt sich den Schlüssel, den eine unachtsame Putzfrau glücklicherweise im Schloß gelassen hat.



Widersacher Stewart spricht Jack und dem Colonel etwas Mut zu.



Um Smith aus dem Verkehr zu ziehen, wird er in der Gasse gefesselt.

Fahren Sie mit dem Fahrstuhl in den ersten Stock und öffnen die Tür zu Zimmer 101. Vorher speichern – hier kommen Sie um, wenn Sie zu langsam sind. Untersuchen Sie den Koffer unter dem Bett, und werfen Sie einen Blick in Bellingers Notizbuch. Flüchten Sie schnell durch das Fenster, gehen aus der Gasse hinaus und schlagen mit dem »Faust«-Icon die verrammelte Tür des Abbruchhauses auf. Schlendern Sie durch die hintere linke Tür, und ergreifen Sie sich den Baseballschläger. Der kommt auch gleich zum Einsatz – der Penner im rechten Zimmer ist leicht reizbar und bekommt für seine Brutalität eins auf die Mütze. Nehmen Sie das Seil neben dem Sofa mit, und verlassen Sie das Haus. Kraxeln Sie auf dem bekannten Weg in den Nachtclub und speichern ab, denn hier können Sie recht schnell ein vorzeitiges Ende finden. Benutzen Sie die »Today News« auf den neuen Gast, der am mittleren Tisch Platz genommen hat. Geben Sie sich als Bellinger aus. Im Hinterhof benutzen Sie so schnell wie möglich das »Waffen«-Icon auf den Mittelsmann. Smith fesseln Sie gemeinerweise mit dem herumliegenden Seil.

Statten Sie dem Club einen Besuch ab – der echte Bellinger sitzt jetzt am Tisch. Das selbe Spiel – kombinieren Sie die »Today News« mit Bellinger, und spielen Sie ihm etwas vor. Auf dem Weg zu einem anderen Club passiert dann das Verhängnisvolle – Bellinger wird erschossen, und diesmal sieht es wirklich übel aus für Orlando. Die Polizei trifft ein und Jack macht sich bei der erstbesten Gelegenheit aus dem Staub.

Ein Stück weit vom Stadtzentrum entfernt ist Franks Werkstatt. Gehen Sie im Hof dort nach rechts und untersuchen das Auto. Sie entdecken eine Eintrittskarte zum illegalen Casino der Stadt, und genau dahin marschieren Sie jetzt. Sie finden das Casino etwas rechts von Charlies Laden, in einem unscheinbaren Restaurant. Zeigen Sie dem Gorilla am Eingang die Eintrittskarte, und fangen Sie an, die Casinogäste solange zu nerven, bis Sie auffällig werden (notfalls bedrohen Sie sogar irgendeinen Gast mit dem Revolver).

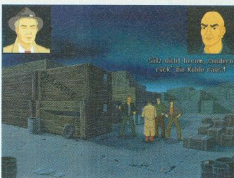
Haben Sie genug gepöbelt, kommen Sie zum großen Boss persönlich – Scaletti. Lügen Sie ihm nichts vor – er weiß sowieso alles über Jack. Schließlich landen Sie hinter verriegelten Türen im Keller. Zum Glück hilft Ihnen Scalettis Nichte mit einem Brecheisen aus der Misere, da der ermordete Bellinger ihr Verlobter war.

Gehen Sie noch einmal in Scalettis Büro und schnappen sich die Mappe, Ihre Waffe und verlassen das Büro wieder. An der Hintertür wartet im Obergeschoß eine gut bewaffnete Wache auf eventuelle Flüchtlinge. Drehen Sie das Ventil links von der Tür auf, und schon ist das Problem gelöst. Nehmen Sie die Munition vom Boden mit, und schießen Sie das Gatterschloß auf. Jetzt macht Jack sich auf den Weg zur Whiskybrennerei. Auf einer Kiste im Hof findet er eine Kurbel, mit der er den Laster anlassen und so die Angestellten vertreiben kann. Sodann stehlen Sie in der Brennerei die Flasche Whisky und machen sich auf den Weg zu Franks Werkstatt. Dort bezahlen Sie Frank mit der Whiskyflasche für die Reparatur Ihres lädierten Wagens. Nun kann sich Jack endlich in Richtung Hafen aufmachen.

Kapitel 3: Das Treffen am Hafen

Am Hafen hebt Jack die Münze vom Boden auf und betritt anschließend die Bar auf der anderen Straßenseite. Im Austausch für das Geldstück erhalten Sie beim Wirt ein Bier, welches Sie dem Matrosen bringen. Stibitzen Sie sich jetzt die Wurst vom Teller. In der Gasse neben dem Hafeneingang sprechen Sie mit dem Penner. Nicht weit entfernt steht ein Hund. Jack lenkt den Köter zunächst mit der Wurst ab und nimmt danach die Stahlschere an sich. Inzwischen ist der Stadtstreicher nebenan eingenickt, und Jack läßt den Rum des Betrunkenen in seine Taschen wandern. Dank der Schere ist das große Schloß, das den Eingang zum Hafen verriegelt, nun kein Hindernis mehr. Betreten Sie das Hafengelände. Warten Sie im nächsten Bild, bis der auftauchende Agent fast nicht mehr sichtbar ist, und verlassen Sie das Szenario anschließend nach hinten. Nun heißt es, schnell sein: Rennen Sie möglichst fix nach Westen. Links von den Kisten sitzt ein angelnder Fischer. Reichen Sie ihm den Rum, und reißen Sie sich danach das Seil unter den Nagel.

Zurück bei den Kisten nehmen Sie den linken Durchgang, stiefeln geradeaus weiter und biegen schließlich nach Osten ab. Verlassen Sie das Bild nach rechts, finden Sie sich neben einer beschädigten Kiste wieder. Sprinten Sie nun nach rechts weiter, springen drei Schläger aus dem Dunkel hervor und bedrohen Ihren Schnüffler. Ziehen Sie Ihre Waffe und feuern auf den linken der drei Gauner. Die Widersacher suchen daraufhin das Weite und verlieren eine Brechstange. Nehmen Sie das Eisen an sich, und lösen Sie damit das lose Brett von der Holzkiste. Jack greift sich das Stück Holz und begibt sich dann zum Kutter »Mary Ann« in der Nähe des Krans. Dank des Bretts ist schnell eine Brücke geschaffen, über welche Sie die Kajüte des Kapitäns erreichen. Der Anker an der Wand wechselt den Besitzer. Verlassen Sie jetzt das Schiff und spazieren zum Fischer zurück. Speichern Sie nun ab, und sprechen Sie dann den Fischer an. Hetzen Sie jetzt schnellstmöglich zum Eingang der Lagerhalle zurück, öffnen das Tor mit Hilfe des »Nehmen«-Icons (am besten schon auf dem Weg dorthin auf das Icon wechseln) und betreten die Halle. Flink erklimmt Orlando die Leiter und tritt durch die rechte Tür. Jetzt werden Sie Zeuge des spannenden Treffens zwischen Gangster Scaletti und Major Stewart. Nach der Zwischensequenz betätigen Sie den winzigen Hebel neben dem Lüftungsschacht, um die Wachen abzulenken, und klettern danach die rechte Leiter empor. Auf dem Dach schlagen Sie die Wache mit dem Revolver k.o. und kombinieren dann den Anker mit dem Seil im Inventar. Befestigen Sie jetzt das eben Gebastelte am Dach, warten Sie, bis der Gangster die Lagerhalle betritt und klettern dann auf den Lkw hinab.



Am Hafen ziehen Sie den Revolver und zielen auf den linken Gegner, um die drei Angreifer in die Flucht zu schlagen.

Kapitel 4: Das Showdown

Werfen Sie mit der Lupe einen Blick in den Werkzeugkasten am Laster, und bemächtigen Sie sich der Axt. Mit letzterer brechen Sie das Türschloß auf und treten ins Freie. Jack marschiert nach Westen und hebt dann den Draht vom Boden auf. Zurück in der Lagerhalle, funktioniert er das gute Stück an der hinteren Werkbank zum Dietrich um. Öffnen Sie mit ihm das westliche Gebäude und treten ein. Orlando schnappt sich die Uniform vom Tisch und verläßt Sekunden später als fein herausgeputzter Offizier das Lagerhaus.

Laufen Sie jetzt solange nach Osten, bis Sie das Verwaltungsgebäude erreichen. Unterhalten Sie sich mit der Wache an der Tür (Antworten 4/2). Im ersten Raum links vorne treffen Sie auf einen Funker, dem Sie befehlen, der Sekretärin zu helfen (jeweils letzter Satz). Jack nimmt nun den Stecker des Telefons in die Hand und benutzt ihn mit dem Schaltkasten. Rufen Sie Tom an, und antworten Sie ihm mit den Sätzen vier und zwei. Nun betritt Orlando das dritte Büro von links und erzählt dort der Sekretärin, daß in den Lagerhallen eingebrochen wurde (3/1/3). Daraufhin verläßt Major Stewart sein Büro. Verlassen Sie das Arbeitszimmer schnurstracks, und setzen Sie den Colonel von Stewarts Verbrechen in Kenntnis (2/2/1/2). Nach der kleinen Auseinandersetzung wandern Stewart und Rogers automatisch hinter Gitter, und Jack Orlando hat diesen harten Fall geknackt und seine Unschuld bewiesen. Herzlichen Glückwunsch! (ps)

Dein Fernseher ist sehr allein
und ihm ist sehr, sehr langweilig.

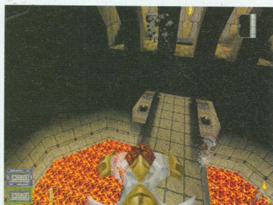


Muß das sein?

Klein & fein

Hexen 2

Michael Sailer war so freundlich, uns für den 3D-Shooter »Hexen 2« einige nützliche Cheats zukommen zu lassen. Geben Sie diese in der Konsole (Druck auf die ^-Taste) ein.



Aus großer Höhe ist das Erledigen von Feinden gleich viel einfacher.

Zudem legen Sie in den mit »X« markierten Cheats bestimmte Werte fest. Ein kleines Beispiel:

Sie wollen die Schwerkraft verändern, um auf einen zuvor unerreichbaren Punkt zu fliegen. Dazu betätigt man zuerst die ^-Taste und gibt nun »sv_gravity 20« ein (der Normalwert beträgt ca. 400). Achten Sie jedoch auf die englische Tastaturbelegung. Das heißt, der Unterstrich wird mit »SHIFT« und »ß« aktiviert. Um Cheats, wie »god« wieder auszuschalten, geben Sie den Code einfach nochmal ein.

Cheat:	Wirkung:
god	Unverwundbarkeit
noclip	Sie können durch Wände schreiten
notarget	Die Feinde sehen Sie nicht
restart	Startet den Level neu
give h X	Geben Sie statt dem X ein, wieviel Health Sie wollen (max. 999)
give 2	Sie erhalten die zweite Waffe
give 3	Ihr Charakter schmückt sich mit der dritten Waffe
give 4	Die vierte Wumme ist die Ihre
impulse 9	Sie bekommen alle Waffen und alles Mana
impulse 14	Wollten Sie schon immer mal ein Schaf sein?
impulse 35	Entfernt alle Monster
impulse 36	Stoppt sämtliche Feinde
impulse 37	Macht die Kreaturen wieder beweglich
impulse 43	Sie bekommen alle Waffen, Items und Mana

Cheat:	Wirkung:
r_fullbright X	Geben Sie anstatt dem X ein, wie hell es werden soll
kill	Sie sterben und starten den Level neu
sv_friction X	Legt fest, wie schnell Sie sich fortbewegen (normal 4)
sv_gravity X	Ändert die Schwerkraft in den Wert, den Sie anstatt dem X eingeben (max. 800)
sv_maxspeed X	Verändert die Geschwindigkeit in einen »X«- beliebigen Wert (max. 800)
r_draworder X	Transparente Wände
r_transwater X	Transparentes Wasser
sv_maxvelocity X	Ändert die Feuergeschwindigkeit

Diablo

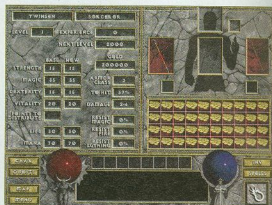
Damit die Wartezeit auf das heiß ersehnte »Diablo: Hellfire« etwas verkürzt wird, haben wir uns im weltweiten Netz auf die Suche begeben und sind fündig geworden.

Hier fand sich nämlich eine Information zu einem Bug in »Diablo«. Keine Angst: Der Bug ist »freundlich« und zum Schummeln bestens geeignet.

Zuerst schnappen Sie sich irgendeinen Charakter (egal welcher Stufe) und kaufen beim Heiler soviele kleine Healing-Potions bis Ihr Gürtel voll ist. Nun krallen Sie sich ein besonders wertvolles Artefakt aus dem Inventar und plazieren dies direkt vor sich. Danach soweit zurückgehen, bis der Gegenstand gerade noch sichtbar ist. Es ist jedoch essentiell, daß Sie das Inventar schließen. Ein einfacher Klick auf das am Boden liegende Objekt genügt, um Ihren Helden in Bewegung zu setzen. Nun ist Hektik und exaktes Timing angesagt. Genau dann, wenn Ihr Charakter das Artefakt aufhebt, entwenden Sie Ihrem Gürtel eine Healing-Potion. Wie durch Zauberhand hat sich nun diese in ein perfektes Duplikat des kostbaren Artefaktes verwandelt.

Ein kleiner Tip am Rande: Sie können jedes beliebige Item verdoppeln, also auch Gold.

Bevor Sie sich nun ins Internet stürzen und wild irgendwelche Cheatprogramme suchen, sollten Sie Vorsicht walten lassen. Es gibt Software, die Ihre Charaktere permanent verändert, so daß die eingehackten Codes nicht mehr rückgängig zu machen sind. Besonders warnen möchten wir vor »Raymonds Diablo Trainer«. Bei diesem ist es schon vorgekommen, daß per



Welch schönes Startkapital.

Backup gesicherte Charaktere nur durch zweistündige, harte Arbeit wieder ins Leben gerufen werden konnten. Dann fehlte allerdings die Hälfte der Erfahrungspunkte.

Total Annihilation

Damit Sie bei GTs Echtzeitstrategie-Epos nicht unweigerlich festhängen, präsentieren wir Ihnen hier einen netten Cheat, der eine äußerst praktische Levelanwahl ermöglicht.

Starten Sie ein »Einzel«-Spiel, und tippen DRDEATH ein. Danach betätigt man den Knochen, der zwischen »Laden« und »Zurück« erscheint. Nur Augenblicke später finden Sie sich in einem Modus namens »Beliebiges Spiel« wieder. In diesem einfach die Mission auswählen, die gerade gewünscht wird.

Des weiteren haben wir aus dem Internet mehr oder weniger nützliche Cheats zusammengesucht. Geben Sie diese einfach während des Spiels ein. Wichtig ist allerdings, daß die Return-Taste vorher gedrückt wurde.

Cheat:	Wirkung:
+atm	Sie erhalten 1000 Gold und ebensoviel Energie
+radar	Von nun an haben Ihre Heerscharen durch den Radar einen besseren Überblick
+doubleshot	Die Schußkraft der einzelnen Einheiten wird verdoppelt
+iwin	Durch diesen Code erfahren Sie den sofortigen Sieg
+lose	Man verliert das Szenario sofort
+kill	Alle (!) Einheiten sterben
+nometal	Sämtliche Metalressourcen gehen flöten
+noenergy	Alle Energien werden entzogen
+clock	Sie sehen, wie lange Sie schon gespielt haben
+sing	Die Einheiten fangen an ein fröhliches Lied zu trällern
+dither	Der »Fog of War« wird verändert

Hier kommt die Action für alle Konsolen: Video Games!



Ob Sega Saturn, PlayStation oder Nintendo 64: Video Games bietet Dir alles. In den nächsten 3 Monaten sogar für die Hälfte. Denn hier bekommst die besten Spieletests, die spannendsten Previews, die heißesten News und natürlich die ultimativen Tips&Tricks für den durchschlagenden Spieleerfolg. Hol Dir den totalen Konsolen-Durchblick und spar Dir über 7 Mark!

• Sega Saturn • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn • PlayStation • Nintendo 64 •

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV/ Franzis-Verlag, Video-Games, Abo-Service DSB, 74168 Neckarsulm schicken, unter 07132/95 92 44 faxen oder per E-Mail unter mmabo@dsb.net bestellen!

❑ 3x Video Games für 10,- DM!

Ja, schickt mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur 10,- DM statt 17,80 DM. Solltet Ihr eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit ca. 12% Preisvorteil (12 Ausgaben Video Games für nur DM 61,20, Studentenabo DM 52,80). Ich kann jederzeit kündigen.

Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, Video Games, Abo-Service DSB, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPP 7B

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, Video Games, Abo-Service DSB, 74168 Neckarsulm widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Klein & fein

Falls Sie genauere Tips und Tricks zu den einzelnen Missionen oder generelle Hilfen benötigen, werfen Sie doch mal einen Blick auf Seite 270. Dort hat unser neuer Mitarbeiter Udo Hoffman einige nützliche Lösungsvorschläge für den interessierten Leser zusammengefaßt.

Constructor

Das Bauen von Häusern, Erledigen von Aufträgen und Abwehren von feindlichen Attacken kann einem durchaus über den Kopf wachsen. Was wäre da hilfreicher, als jede Menge Geld? Dies dachten sich auch Stefan Kohlbacher und Stefan Bauer, die uns eilig folgenden Tip einsandten:

Starten Sie ein neues Spiel und speichern Sie dies ab. Dabei sollte jedoch beachtet werden, daß Ihr Kapital 100 000 beträgt. Nun öffnen Sie das eben Gesicherte in einem Hex-Editor und suchen die Zeile **00061C0**. Alles was man jetzt noch tun muß, ist die Zeile:

0000 0000 0000 A086 0100 0000 0000 0000

in folgendes umändern:

0000 0000 0000 FFFF FF00 0000 0000 0000

Nachdem Sie nun diese Datei gespeichert haben, befinden sich in Ihrem Goldsäckel rund 16 Millionen DM.

Ein weiterer, hilfreicher Tip wäre folgender:

Wenn Sie zuviele schwarze Punkte einkassieren, dann bauen Sie schnell ein »Level 2«-Haus und lassen die »Punks« einziehen. Nach kurzer Zeit werden diese auch wegen einer fehlenden Hecke meckern und Ihnen mit »Negativ«-Punkten drohen, wenn nicht sofort die Miete gesenkt wird. Also lassen Sie die Mieter weniger Geld bezahlen, und schon gibt es einige »Plus«-Punkte. Nun eilig den »Miethahn« wieder hochschrauben und auf eine erneute Beschwerde warten. Danach verfährt man wieder wie oben. Dieser Vorgang ist beliebig oft zu wiederholen, bis die schwarzen den weißen Punkten weichen. Wenn Sie Hex-Editoren scheuen, verkaufen Sie einfach die überflüssigen Pluspunkte und kassieren somit pro 100 Stück rund 10 000 Mark.



Vorher ...



... und nachher mit rund 16 Millionen Mark mehr.

Jedi Knight

Beim Kampf gegen die dunklen Mächte ist der eine oder andere Bildschirmtod unumgänglich. Was wäre besser, als einige, nette Cheats, die den Heldenalltag etwas vereinfachen?

Bevor man sich nun in diese Codes stürzt, sollte man bedenken, daß die »T«-Taste vor der Eingabe gedrückt werden muß. Die Schummeleien »slowmo« und »eriamjh« können Sie durch nochmaliges Schreiben wieder ausschalten.

Cheat:	Wirkung:
thereisnotry	Auf in den nächsten Level!
eriamjh	Durch Druck auf die Sprungtaste können Sie fliegen.
red5	Alle Waffen sind die Ihren
wamprat	Sämtliche Items sind verfügbar
yodajammies	Sie erhalten Mana
slowmo	slowmotion

Subculture

Beim Spielen von »Subculture« fand sich – ähnlich wie in Diablo – ein freundlicher Bug. Da man bei diesem Spiel gerade am Anfang mächtig viel Geld benötigt, bietet sich der Handel zwischen den einzelnen Unterwasser-Städten herrvoragend an. Also kaufen Sie in der Raffinierie raffiniertes Erz und »schwimmen« dann flott nach Touka Reef. Dort gehen Sie in die Handelsabteilung und verkaufen das Erz gewinnbringend. Doch damit nicht genug: Nachdem sämtliche Geschäfte getätigt sind, erwirbt man kurzerhand noch sämtliche Methanvorräte. Vollgepackt mit diesem Gas schleichen Sie nun zurück zur Raffinierie und verschachern das Methan. Während diesem Vorgang sollte Ihnen auffallen, daß der Preis des Gases nicht – wie erfahrungsgemäß – sinkt, sondern im Gegenteil sogar steigt. Somit erzielt man einen dicken Gewinn und wiederholt diesen Vorgang zwei bis drei Mal. Danach sollte sich ein ordentlicher Batzen Geld in Ihrem Säckel befinden.

Interstate '76

Die coole Hatz über die heißen Straßen Amerikas ist teilweise mehr als nur schwer. Des öfteren kollidiert man unabsichtlich mit der einen oder anderen Polizeisperre und sieht sich dann von Hubschraubern und feindlichen Autos nur so umzingelt. Was also tun? Nun, die Lösung ist ganz einfach. Drücken und halten Sie während einer Mission STRG und SHIFT. Nun gibt man eilig »getdown« ein. Falls alles richtig gemacht wurde, wird Taurus ein flüchtiges »Get down!« von sich geben, bevor er wild auf Ihren Wagen schießt. Versuchen Sie jedoch nicht aus seiner Feuerlinie zu flüchten, oder zurückzuballern, sondern bremsen Sie und warten, bis er Ihre Karre in einen schwarzen Klumpen verwandelt hat. Nun ist die Mission erfolgreich gelöst, und man steigt in den nächsten Level auf.



Ja, wer schießt denn da?

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:

DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.

Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer.mhs.compuserve.com«. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr gelöscht.

BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:

Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 1000 Mark – bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.

Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word- oder reinen ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie am besten als »GIF« liefern (auch PCX möglich), selbstgezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte eine kleine Datei mit Namen und Anschrift auf jeder Diskette speichern, falls sie von Ihrem Anschreiben getrennt wird. Auf der Disk sollte ein Aufkleber sein, der aufzählt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.

Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Bitte wenden Sie sich an die Hotlines der jeweiligen Hersteller, deren Telefonnummern Sie in regelmäßigen Abständen im Heft finden.

Wir bitten um Ihr Verständnis.



HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	–	–	www.3drealms.com
Access (Links LS)	siehe Eidos	–	www.accesssoftware.com
Acclaim	01805 335 555	24-Std.-Service	www.acclaimnation.com
Activision	siehe Bomico	–	www.activision.com
Adventure Soft	siehe Bomico	–	www.adventuresoft.com
Ascaron	05241 966 933	Mo–Fr 14–17 Uhr	www.ascaron.com
Attic Entertainment	07431 54 323	Mo–Fr 10–12, 13–18 Sa 10–18 Uhr	www.attic.de
Aztech Systems	0421 16 25 640	Mo–Do 9–12:30, 13:30–17 Uhr, Fr 9–12:30, 13:30–15:30 Uhr	www.aztech.com.sg
Barbie	02131 965 110	Mo–Fr 9–18 Uhr	www.funsoft-online.com
Berkeley Systems	siehe Funsoft/Softgold	–	www.berksys.com
Blizzard	siehe Sierra	–	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 45 08 888	Mo–Do 15–19, Fr 15:30–19:30 Uhr	www.bluebyte.de
BMG	0180 53 04 525	Mo–Fr 10–18 Uhr	www.bmginteractive.de
Bomico	06103 334 444	Mo–Fr 15–19 Uhr	www.bomico.de
Broderbund	0180 23 54 549	Mo–Fr 9–18 Uhr	www.broderbund.com
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	www.bullfrog.co.uk
Creative Labs	089 95 79 081	Mo–Fr 9–17:30 Uhr	www.creaf.com
Disney Interactive	069 66 568 555	Mo–Fr 9–18, Sa 13–18 Uhr	www.disney.com
Dynamix	siehe Sierra/Coktel	–	www.sierra.com
Eidos Interactive	0180 52 23 124	Mo–Fr 11–13, 14–18, Sa+So 14–16 Uhr	www.eidos.com
Electronic Arts	02408 940 555	Mo–Fr 9:30 -17:30 Uhr	www.ea.com
Empire	siehe Bomico	–	empire-us.com
Europress	siehe Bomico	–	www.europress.co.uk
Funsoft/Softgold	02131 965 111	Mo, Mi, Fr 15–18 Uhr	www.softgold.com
Gametek	02131 600 456	Mo–Fr 10–18 Uhr	www.gametek.com
Gravis	0130 810 654	Mo–Fr 9–16 Uhr	www.gravis.com
Greenwood	siehe Funsoft/Softgold	–	www.softgold.com
Gremlin	siehe Funsoft/Softgold	–	www.gremlin.co.uk
Grolier	siehe Bomico	–	http://gi.grolier.com
GT Interactive (Warner)	040 27 855 306	Mo–Do 15–18 Uhr	www.gtinteractive.com
Harbro Interactive			HILFE@hiuk.com
Ikarion	0241 47 01 520	Mo–Fr 14–18 Uhr	www.ikarion.com
Impressions	siehe Sierra/Coktel	–	–
Infogrames	0221 45 43 106	Mo–Fr 15–18 Uhr	www.infogrames.com
Interactive Magic	01805 221 126 (DM 0,48/min)	Mo–Fr 18–20, Sa+So 14–16 Uhr	www.imagicgames.com
Interplay	0211 52 33 222	24-Std.-Service	www.interplay.com
IONA	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Konami	069 950 812 88	Mo–Fr 14–18 Uhr	www.konami.com
Linel	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Living Books	0044 14 29 520 251 (England)	Mo–Fr 8–17 Uhr (MEZ)	www.livingbooks.com
Logic Factory	siehe Funsoft/Softgold	–	www.logicfactory.com
LucasArts	siehe Funsoft/Softgold	–	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 971 999	Mo–Do 17–19 Uhr	www.magicbytes.com
Max Design	0043 36 87 24 147 (Österreich)	Di, Do 15–18 Uhr	–
Maxis	siehe Bomico	–	www.maxis.com
Mega Tech	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Microprose	05241 946 480	Mo, Mi 14–17 Uhr	www.microprose.com
Microsoft	089 31 761 810	Mo–Fr 8:30–17 Uhr	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 52 51 199	Mo–Fr 8–18 Uhr	www.microsoft.de
Mindscape	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15–18 Uhr	www.mindscape.com
Mission Studios	siehe Funsoft/Softgold	–	www.softgold.com
Navigo	089 230 87 110	Mo–Fr 13–18 Uhr	www.navigo.de
Neo	0043 16 074 080 (Österreich)	Mo–Fr 10–16 Uhr	www.info.co.at/neo
New World Computing	siehe Funsoft/Softgold	–	www.nwcomputing.com
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	www.novalogic.com
Ocean	siehe Bomico	–	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com.origin
Paramount	siehe Viacom	–	www.paramount.com
Playmates	siehe Funsoft/Softgold	–	www.playmatestoys.com
Psygnosis	069 66 543 400	Mo–Fr 9–19 Uhr	www.psygnosis.com
Rainbow Arts	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Rainbow Kids	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Sales Curve Int.	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Sierra/Coktel	06103 994 040	Mo–Fr 9–19 Uhr	www.sierra.de
Sir-Tech	siehe Virgin	–	www.sir-tech.com
Software 2000 (Spiele ab 12/97)	0190 572 000 (DM 2,40/min)	Mo–Fr 11–13, 14–18 Uhr	www.software2000.de
Software 2000 (Spiele bis 11/97)	05241 986010	Mo–Fr 11–13, 14–18 Uhr	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	www.ssionline.com
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Funsoft/Softgold	–	www.ssionline.com
Sunflowers	siehe Bomico	–	www.sunflowers.de
TerraTec	02157 817 914	Mo–Fr 13–20 Uhr	www.TerraTec.de
Trimark	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Ubi Soft	0211 338 0033	Mo–Fr 9–17 Uhr	www.ubisoft.de
Velocity	siehe Funsoft/Softgold	–	www.velocitygames.com
Viacom New Media	0130 820 115	Mo–Fr 8–17 Uhr (MEZ)	www.viacomnewmedia.com
Virgin	040 391 01 300	Mo–Do 15–20 Uhr	www.vie.com
Virgin Sound & Vision	siehe Funsoft/Softgold	–	www.vsv.com
Virtual Vegas	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Vobis	0190 787 776 (DM 2,40/min)	Mo–Fr 7–22 Uhr	www.vobis.de
Warner Interactive	siehe GT Interactive	–	–



Wie empfindlich sind denn CDs?

Beim Abspielen einiger Audio-CDs, mit denen ich ein wenig ruppig umgegangen bin, höre ich deutliche Knackser. Sind CD-ROMs ebenso empfindlich, und wenn ja, wie kann ich Kratzer vermeiden?
(Karsten Schwend)

CD-ROMs sind genauso empfindlich wie Audio-CDs. Während des Abspielens einer Audio-CD hat die Fehlerkorrektur keine Zeit, eine bestimmte Stelle mehrmals zu lesen, um vielleicht so den Fehler auszubügeln, denn dies würde man noch deutlicher hören als einen kleinen Knackser. Die Elektronik in einem CD-ROM-Laufwerk kann das aber tun, da es nicht darauf ankommt, penibel einen bestimmten Datendurchsatz einzuhalten, sondern die Daten müssen fehlerfrei zu lesen sein. Die CD-ROM-Laufwerke schalten im Falle eines hartnäckigen Lesefehlers ihre Drehgeschwindigkeit herunter, um es der Fehlerkorrektur zu vereinfachen. Manche unliebsame Laufwerks-Kandidaten beschleunigen dann bis zum Abschalten des Computers nicht mehr, wodurch das ehemals schnelle Laufwerk zur Schnecke wird. Damit es zu solchen Situationen erst gar nicht kommt, behandeln Sie CD-ROMs am besten wie ein rohes Ei.

Welches Dateisystem ist installiert?

In der Ausgabe 9/97 gibt es auf Seite 164 eine Anleitung zur nachträglichen Installation von DOS 6.22 auf einem Windows 95 System. Dazu habe ich zwei Fragen:

1. **Gibt es irgendwelche Probleme, wenn ich anstatt DOS 6.22 DOS 6.2 installiere?**
2. **Wie kann ich feststellen ob ich Windows 95B (FAT32-Dateisystem) habe?** ***(Nicolai Chalupsky)***

Die in der PC Player 9/97 vorgestellte Methode gilt auch für die DOS-Version 6.2. Um festzustellen, welche Windows-Version Sie benutzen, gibt es zwei Varianten. Entweder geben Sie in der DOS-Box den Befehl »VER« ein. Es erscheint dann der Text »Windows 95. [Version 4.00.X]«. Anstelle des »X« können verschiedene Zahlen stehen. Eine Zahl größer als 950 zeigt an, das es sich um eine Windows- 95B-Version handelt. Um zu erkennen, ob das FAT32-Dateisystem installiert ist, rufen Sie FDISK auf (siehe auch die Frage unten: »Alles Booten vergebens?«) und wählen dort »Partionierungsdaten anzeigen«. Wenn unter der Spalte »System« der Eintrag »FAT16« steht, handelt es sich um das ältere, zu anderen Windows-Versionen kompatible Dateisystem. »FAT32« steht für das neue Format.

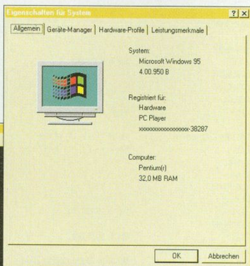
Eine andere Möglichkeit, um zu erfahren, ob auf Ihrem Rechner Windows 95B installiert ist, bietet die Software selbst. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Icon »Arbeitsplatz«. Wählen Sie dann im erscheinenden Pop-up-Menü den Eintrag »Eigenschaften«. Es öffnet sich eine Dialog-Box; unter dem Karteireiter »Allgemein« (der ist beim Aufruf automatisch aktiv) erhalten Sie die gewünschte Auskunft. Steht hinter der Systemangabe ein »B«, handelt es sich um die aktuelle Version.

```
WIN386   SWP   6.815.744  06.10.97  16:16 WIN386.SWP
X-PDPX   DAT       1.208  20.05.97  17:28 X-PDPX.DAT
E10P     DOS      23.120  31.05.95  16:59 E10P.DOS
CLOCK    INI          69  19.08.97  15:49 clock.ini
ST4UNST  EXE      60.416  05.09.96  11:11 ST4UNST.EXE
-FPWPFG  CFG          12  20.05.97  17:28 -fPwpfg.cfg
F-PROTW  CFG       4.034  22.09.97  17:28 f-protw.cfg
FPWSPL   INI         232  22.09.97  13:59 FPWSPL.INI
X-PDPXG  DAT          20  20.05.97  17:28 x-Pdpxg.dat
SCANALLH FPR       4.848  22.09.97  14:04 SCANALLH.fpr
F-PROTW  LOG       1.056  22.09.97  14:04 f-protw.log
MENSA    INI         356  23.09.97  12:48 MENSA.INI
SCANNETW FPR         688  02.09.97  12:26 SCANNETW.fpr
SCANA    FPR         772  05.09.97  17:03 SCANA.fpr
ST5UNST  EXE      72.704  26.02.97   0:00 ST5UNST.EXE
NDISLOG  TXT           0  06.10.97  16:02 NDISLOG.TXT
       292 Datei(en)        26.853.415 Bytes
        22 Verzeichnis(se)  238.944.256 Bytes frei

C:\WINDOWS>ver

Windows 95. [Version 4.00.1111]

C:\WINDOWS>
```



Das »B« hinter der Systemangabe weist auf die aktuelle Windows-Version hin. Mit dem »VER«-Befehl in der DOS-BOX erscheint eine andere Versionsnummer.

Alles Booten vergebens?

Nachdem ich mir eine Bootdiskette angelegt habe, bootet mein Rechner von der Festplatte nicht mehr. Es erscheint nur noch die Fehlermeldung »Kein System oder Laufwerksfehler. Wechseln und Taste drücken.« Das DOS-Buch sagte zu dieser Meldung, daß DOS entweder nicht installiert ist oder die Festplatte im BIOS des PCs nicht angemeldet sei. Was soll ich tun? ***(Wolfgang Baunisch)***

Um zu überprüfen, ob die Festplatte vom System als Bootplatte erkannt wird, starten Sie den Rechner mit einer Bootdiskette. Wechseln Sie dann zur Festplatte mit dem Kommando »C:«. Wenn dies nicht funktioniert, liegt wahrscheinlich ein Hardwarefehler vor (zum Beispiel könnte das Verbindungskabel zum Controller nicht richtig befestigt sein). War die Platte ansprechbar, wechseln Sie mit »CD WINDOWS\COMMAND« das Verzeichnis. Dort rufen Sie »FDISK« auf. Achtung: Seien Sie bei der Bedienung des Programms sehr vorsichtig, eine falsche Angabe genügt, und Ihre Daten auf der Platte können verschwinden und nur mit viel Know-how wieder sichtbar gemacht werden. Wenn die Software Sie fragt, ob die Unterstützung des neuen Filesystems aktiviert werden soll, verneinen Sie das. Wählen Sie dann den

Nutzen auch Sie das CD Info Probe-Abo!

3 Ausgaben von CD Info inkl. "Aber Hallo!"

nur DM 39,-

11/97 November 1997 CD INFO

jetzt monatlich

TOP-Vollversionen auf der Heft-CD!

ISHAR 2

TopWare ZIP

TOP-Model

oder 2 Ausgaben DM 10,-

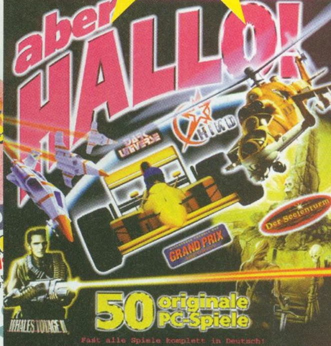
Highlights der Heft-CD

12 Vollversionen

Microsoft Internet Explorer

Flugsimulation

Wintersportregionen



Aber Hallo! 50 TOP-Games-Vollversionen
z.B. Dime City, Whales Voyage I+II, Formula One Grand Prix, Mad News, Prototype, Ishar Trilogie, Der Produzent, Dark Universe, Der Clou!, uvm.



Absolut kein Risiko

Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und keinen weiteren Bezug wünschen, so teilen Sie uns dies bitte bis spätestens 14 Tage nach Erhalt der 3. Lieferung schriftlich mit - ein Fax genügt auch.
Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres Abo mit 11 Ausgaben pro Jahr umgewandelt. Dieses Jahres-Abo kostet nur DM 89,-.
Jedes Abo verlängert sich um weitere 11 Ausgaben, wenn nicht spätestens 2 Monate vor Ablauf eine schriftliche Kündigung erfolgt.

❑ **Ja**, ich möchte ihr spezielles Probe-Abo nutzen und **drei** Ausgaben CD INFO und die TOP-Spielesammlung **"Aber Hallo!"** zum Sonderpreis von nur **DM 39,-** beziehen.

❑ **Ja**, ich möchte ihr Probe-Abo nutzen und **zwei** Ausgaben CD INFO um nur DM 10,- beziehen.

Ich bezahle
❑ bar (Banknote od. Scheck)
❑ per Nachnahme (zzgl. DM 9,-)

Lieferanschrift

Vorname ____________________

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ/Ort ____________________

Datum ____________________

Unterschrift ____________________

Mit meiner Unterschrift bestätige ich desweiteren, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen beim CDA Verlag widerrufen zu können.

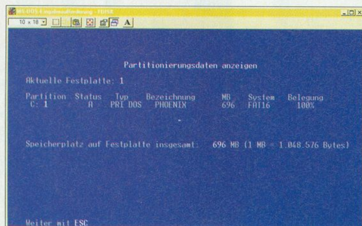


bitte ausreichend frankieren

An den
CDA Verlag
Hintereck 20
D-77796 Mühlenbach
Fax: 07832/979886



Menüpunkt »Partionierungsdaten anzeigen«. In der nachfolgenden Anzeige muß unter Status ein »A« (für aktiv) stehen. Ist dies nicht der Fall, drücken Sie die »ESC«-Taste und rufen den Menüpunkt »Aktive Partition festlegen« auf. Nachdem Sie die Platte aktiviert haben, verlassen Sie FDISK mit Drücken der »ESC«-Taste. Dann sollte das System die Platte booten können. Wenn aber FDISK bei der Anzeige der Partitionsdaten unter Status die Platte als aktiv anzeigt, könnte ein Aufruf mit »FDISK /MBR« zum Ziel führen. Kann der Rechner dann immer noch nicht von der Platte booten, dürfte sich ein Virus eingeschlichen haben. Um das System davon zu befreien, brauchen Sie eine virenfreie Bootdiskette, auf der sich auch ein Antiviren-Programm befindet.



Mit FDISK können Sie die aktive Partition bestimmen.

Zusatzkarte nötig?

Wenn man eine Sound-Blaster-16-Soundkarte an einen Dolby-Surround-Decoder anschließt, braucht man dann noch eine spezielle Surround-Zusatzkarte? *(Marcel Allich)*

Wenn Sie über einen Surround-Verstärker verfügen, dann ist die Anschaffung einer Zusatzkarte überflüssig. Wollen Sie Ihren Rechner nicht in der Mitte des Zimmers aufstellen, werden Sie kaum die Soundeffekte genießen können. Weiterhin gibt es bisher selten Spiele (wie zum Beispiel »Wing Commander 4«), die Dolby Surround bieten. Solange sich daran nichts ändert, halten wir eine Investition in eine Zusatzkarte oder auch einen Decoder nicht für sinnvoll.

Mehr DOS-Speicher

Hilfe! Ich habe auf meinem PC nur Windows 95. Einige DOS-Spiele benötigen aber viel freien, sogenannten »MS-DOS-Speicher«. Ich habe leider keine Ahnung von MS-DOS und finde auch keine Bücher, in denen das erklärt wird. Wie bekomme ich nur diesen freien DOS-Speicher? *(Karsten Weck)*

Wir können hier nur eine Kurzanleitung geben. Einen ausführlichen Artikel über das Themengebiet MS-DOS-Speicher planen wir in einer der nächsten Ausgaben. Ans Werk: Schnappen Sie sich einen Text-Editor wie den »Editor«, den Sie im Menü »Programme/Zubehör« der Startleiste finden. Laden Sie die Datei CONFIG.SYS aus dem obersten Verzeichnis Ihrer Festplatte, und fügen Sie folgende Zeilen am Anfang der Datei ein, sofern sie nicht schon vorhanden sind:

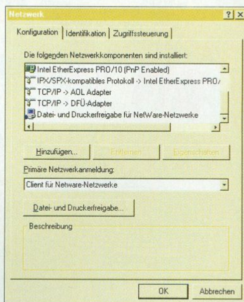
```
device=c:\windows\himem.sys
device=c:\windows\emm386.exe ram
dos=high,umb
```

Die Reihenfolge ist dabei wichtig! Anstelle von »windows« geben Sie bitte das Verzeichnis an, in dem Sie Windows 95 installiert haben. Speichern Sie die Datei und starten Windows erneut. Diese Maßnahme schafft einigen freien Speicher für Ihre MS-DOS-Spiele.

Ruckeln im Netz

In den vergangenen Wochen erreichten den Technik Treff mehrere Anfragen zu einem Problem: Unter Windows 95 kommt es im Netzwerkmodus in periodischen Abständen zu circa vier Sekunden andauernden »Rucklern«. Beim Spielen im Netz kommt es so zu Situationen, in denen der Rechner nicht rechtzeitig auf Eingaben reagiert; und schon ist das Spiel verloren.

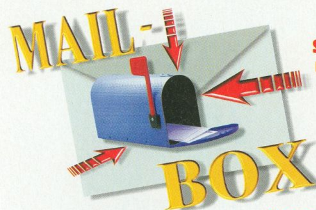
Noch gibt es für dieses Verhalten keine endgültige Antwort. Die tatsächliche Ursache haben wir noch nicht gefunden. Ärgerlicherweise betrifft dies auch Rechner, die nicht mit anderen verkabelt sind. In der Redaktion sind von diesem Phänomen aber nur die Rechner in Mitleidenschaft gezogen, auf denen TCP/IP installiert ist. Dieses Protokoll wird für Verbindungen zum Internet benötigt. Die unangenehmen Aussetzer tauchen auch nicht auf, wenn es sich um die Windows-95B-Version handelt. Wir prüfen noch, ob es ausreicht, die TCP/IP-Treiber der B-Version unter dem herkömmlichen Windows 95 zu installieren. (kw)



Bei der herkömmlichen Windows-95-Version (ohne »B«) führt TCP/IP während eines Netzwerk-Spiels zum Ruckeln.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.
Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – bitte ohne Dateianhänge!

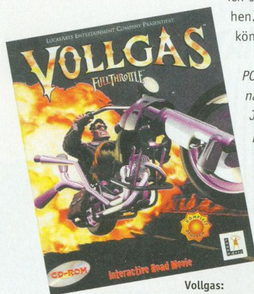
Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Nur zu. Sie können sich entweder per E-Mail oder »normaler« Post an uns wenden – benutzen Sie dazu einfach die im Kasten am Ende dieser Leserbriefseite angegebenen Adressen.

Wo spielt die Musik?

Ich suche schon seit ewigen Zeiten nach der Musik aus »Full Throttle« beziehungsweise »Vollgas«. Die Band Gone Jackals scheint es ja wirklich zu geben, aber hier in Deutschland habe ich sie noch in keinem Musikladen gesehen. Wißt Ihr nicht, wo ich noch suchen könnte? **(diverse Leser)**



Vollgas: Wir verraten Ihnen, woher Sie die coolen Rockklänge bekommen.

PC Player hilft: Das Soundtrack-Album namens »Bone to pick« von den Gone Jackals können Sie bei der ungemein praktischen Adresse www.cdnow.com im Internet finden und bestellen. Der digitale Plattenladen hat noch etliche andere Musikschnäppchen, die in Deutschland nicht oder nur sehr schwer zu bekommen sind. Die moderaten Versandgebühren reduzieren sich, wenn Sie Ihre Freunde fragen, ob die nicht auch ein paar CDs ordern wollen.

Neue Besen kehren gut?

Es ist sicher nicht unüblich, daß Mitarbeiter einen besser bezahlten Arbeitsplatz angeboten bekommen und daraufhin die Konsequenzen ziehen. Als aber nach dem Weggang von Lenhardt und Schneider von der ursprünglichen Redaktion niemand mehr übrig war, hatte ich doch meine Bedenken, ob die »Neuen« in der Lage sind, den hohen Standard zu halten. Mittlerweile weiß ich, daß diese Bedenken unbegründet sind. Spätestens, nachdem Volker Schütz zu Euch gestoßen ist, der mit seinem erfrischenden Sarkasmus mehr als würdig in die Fußstapfen von Lenhardt tritt, lese ich Euer Magazin mit der gleichen Freude wie zu Zeiten der beiden Dinosaurier der PC-Spiele.

Volker ist gerührt von diesem Lob. Roland Austinat, immerhin seit vier Jahren bei der Player, fühlt sich gelegentlich etwas vergessen – er ist ja fast seit der ersten Stunde dabei; zuerst als Auslandskorrespondent in den USA und dann als fester Mitarbeiter mit einem kurzen HYPER!-Abstecher. Wir freuen uns schon auf die Rückkehr von Heinrich Lenhardt zur nächsten Ausgabe, der an seiner langjährigen Erfahrung sicherlich auch die Jungredakteure teilhaben lassen wird.

Die Rächer der Enttäuschten

Bitte behaltet Eure Einstellung bei, und laßt Euch nicht von Lesern beeinflussen, die das eine oder andere Spiel in einem anderen Magazin früher und/oder mit besserem Ergebnis gesehen haben. Ihr seid schließlich keine Werbezeitschrift, sondern ein Testmagazin. Ich stehe voll hinter Eurem Standpunkt, daß es nicht Eure Aufgabe sein kann, den Softwarefirmen nach dem Munde zu reden, sondern Ihr Euch vielmehr auf die Fahnen geschrieben habt, jedes Spiel unvoreingenommen und kritisch unter die Lupe zu nehmen. Wenn also ein groß angekündigtes Spiel einer renommierten Firma eigentlich nur die »Goldene Gurke« verdient, dann verleiht sie ruhig weiterhin. Und nehmt es gelassen, wenn Euch diese Firma in Zukunft schneidet und keine Testmuster mehr zuschickt. Wenn Ihr aufgrund dieser Tatsache ein Spiel erst später als andere Magazine testen könnt, wirft das kein schlechtes Licht auf Euch, sondern vielmehr auf die betreffende Softwarefirma und die Konkurrenz. **(Tilo Wieczorek)**

Es ist in der Tat ein offenes Geheimnis, daß wir manche Spiele gar nicht zugeschickt bekommen, weil der Hersteller Angst vor einem schlechten Test hat. Es ist auch Tatsache, daß wir keine »Exklusiv-Tests« vereinbaren, bei denen im voraus vielleicht gute Noten versprochen werden – selbst wenn uns die Preview-Version gefallen hat. Mit diesen scheinbaren Nachteilen muß man leben, wenn man unvoreingenommen testen will – und das sind wir unseren Lesern schuldig.

Wer ist Thierry Miguet?

Nach langjähriger Abbonenz (oder wie immer das heißt, wenn man Abbonent ist) der PC Player ist mir nun seit einigen Ausgaben aufgefallen, daß ein von Euch nicht erwähnter Redakteur des öfteren Testberichte – hauptsächlich zu französischen Produkten – schreibt. Thierry Miguet heißt dieser offensichtlich ebenfalls aus Frankreich stammende Mitarbeiter. Als mir dann in der Ausgabe 9/97 auch noch die Namen Frank Benjamin und Jan Binsmaier ins Auge gesprungen sind, habe ich mich entschlossen, diesen Brief zu schreiben. Stellt uns diese Kollegen doch mal vor. Jedenfalls heißt mein Motto für diesen Monat: »Wer zum Teufel ist Thierry Miguet?« **(Pat Hollecker)**

Mit dem Teufel hat Thierry nichts zu tun, er ist einer unserer freien Mitarbeiter und Sportspiel-Experte, der uns bei Engpässen etwas aus der Bredouille hilft. Zwar hat er wirklich französische Vorfahren, doch er lebt im Schwabenland und spricht mehr Schwäbisch als Französisch. Frank Benjamin sprang bei uns in die temporär vakante Simulations-Bresche, doch in dieser Ausgabe können wir als festen Mitarbeiter ja Martin Schnelle begrüßen. Jan Binsmaier war kurze Zeit für die Tips und Tricks zuständig, schrieb auch mal einen Test, ist aber mittlerweile Redakteur bei unserer Schwesterzeitschrift PowerPlay. Im Impressum des jeweiligen Hefts werden neben den festen auch alle freien Mitarbeiter einer Ausgabe genannt.

PCgo! gibt die Antwort!

Mit PCgo! bleiben keine Fragen offen! Alle Fachbegriffe werden mit Super-Randnotizen sofort erklärt. Verständliche und direkt umsetzbare Anleitungen und Workshops, aktuelle Tests und jede Menge Tips+Tricks helfen Ihnen, Ihren PC optimal einzurichten und einzusetzen. Und das zum supergünstigen Abonnement-Preis:

- ▶ **PCgo! ohne CD nur DM 52,80**
- ▶ **PCgo! mit CD nur DM 103,20**

eType?
emote?
MMX?
SCSI?
DMA?
HTML?
DirectX?
Internet?



Coupon einfach ausfüllen, unterschreiben und abschicken an PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm oder per Fax an: 0 71 32 / 95 92 44

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Das erste Heft kommt gratis!

Ja, ich möchte die nächste Ausgabe von **PCgo!** wie angekreuzt **gratis testen.** Will ich die Zeitschrift danach weiterlesen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahrespreis von DM 52,80 (ohne CD) bzw. DM 103,20 (mit CD) für jeweils 12 Ausgaben per Post frei Haus. Andernfalls teile ich Ihnen dies innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe mit. Ich kann jederzeit kündigen.

❑ Ich möchte **PCgo! ohne CD** testen ❑ Ich möchte **PCgo! mit CD** testen

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Gewünschte Zahlungsweise:

❑ Bequem durch Bankeinzug ❑ Gegen Rechnung

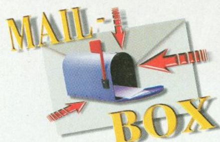
BLZ Kontonummer

Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift 2. Unterschrift CPP7B

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.





Der neue Messebericht

Die neue Form der Messeberichterstattung ist rundum positiv. Schön, daß man gleich anhand der Überschrift jedes Spiels das Genre erkennen konnte. Die Tabelle gewinnt stark durch die Sortierung nach Genres sowie den geplanten Erscheinungsdaten, auch wenn die in 99,99 Prozent der Fälle natürlich nicht eingehalten werden. Auch die Hervorhebung der etwas ausführlicher erwähnten Spiele ist sehr angenehm. Habt Ihr schon mal darüber nachgedacht, diese Art der Tabelle auch in normalen Monaten auf die zahlreichen Previews anzuwenden? Man übersieht sonst leicht mal einen der kleineren Beiträge. **(Matthias Ebert)**


APOCALYPSE
BATTLESPIRE
MEIN MESSE-HIGHLIGHT
BLADE RUNNER
ARMORED FIST 2
BLACK DAHLIA
DIABLO HELLFIRE
BLEIFUSS: SUPERBIKES
CARMAGEDDON SPLAT PACK
COMBAT CHESS
CRIME KILLER
DIABLO 2
DIE BY THE SWORD

Kam gut an: das neue Format unseres letzten ECTS-Berichts.

Danke für die klare Meinung. Bei uns laufen hinter den Kulissen die Arbeiten zum fünfjährigen PC-Player-Jubiläum in der nächsten Ausgabe, da ist jede Anregung willkommen. Ob wir aber in jedem Monat den kostbaren Platz für eine Tabelle opfern sollen, ist die Frage – wären an ihrer Stelle nicht ein paar News besser angebracht?

Alles so schön bunt hier

Seit einiger Zeit fällt mir auf, daß Ihr die Anzahl der Bildschirmfotos in den Tests erhöht, was an sich kein Fehler ist. Natürlich freue ich mich darüber, viel von einem neuen Programm zu sehen – nur leider scheint sich als Einheitsgröße dieser Bilder das Format 3 x 3,5 cm einzubürgern. Das mag zwar zu alten VGA-Zeiten noch ganz passend gewesen sein, da konnte man noch was erkennen. Aber heute kommen viele Programme in 640 mal 480 oder noch höheren Auflösungen. Die Kombination Lupe und Halogenstrahler auf meinem Schreibtisch hat sich als einzig richtiges Mittel erwiesen, um auf einigen Screenshots aus der Ausgabe 11/97 überhaupt noch etwas erkennen zu können. Außerdem scheint es allen Bildern deutlich an Kontrast zu mangeln. Es gibt viele Programme mit einem dunklen Ambiente, und dann sehe ich nur noch dunkle Schatten auf schwarzem Hintergrund. Das treibt mich fast zum Wahnsinn, denn ich hoffe nicht, daß mich mit 30 meine Augen schon im Stich lassen. Mein Vorschlag: Laßt doch entweder einige Shots weg und macht den Rest größer, oder Ihr macht alle vernünftig groß und das Magazin ein paar Seiten stärker. Mich würde dafür auch eine kleine Preisanhebung nicht stören. Hauptsache, ich kann die Bilder wieder ohne Lupe und künstliches Licht erkennen. **(Alexander Rzonca)**

Hmm, vielleicht sollten Sie zum Betrachten des Heftes mal die Rolläden hochziehen? Spaß beiseite: An düsteren Bildern sind nicht wirklich die Programmierer und Spieletester Schuld: In der Druckerei werden mehrere Seiten auf einem Bogen zusammengefaßt und gedruckt. Dabei kann nicht jede Seite auf eine optimale Helligkeit gebracht werden, auch wenn wir uns und Ihnen das wünschen würden. Statt dessen werden die Maschinen über einen Mittelwert oder eine bestimmte Musterseite eingemessen. Die sieht dann zwar gut aus, andere Seiten leiden in seltenen Fällen darunter. Wir steuern der Tendenz der dunklen Bilder durch Abgabe von Fotos mit höherer Helligkeit entgegen, eine Preiserhöhung zugunsten von mehr Ablichtungen hat keine Chance. Wir werden aber darauf achten, auch genügend große Bilder abzudrucken.

Multimediale Briefe

Trotz einiger Durchhänger in der letzten Zeit pflege ich treu Eure Multimedia-Leserbriefe zu starten. Und siehe da, in der letzten Ausgabe es hat sich gelohnt! Endlich mal wieder witzige, spannende Briefe, eine rundum gelungene Folge, mit nicht vorhersehbaren Witzen und spritzigen Veralberungen (Men in Pink, Deep Blue Mk II Human Edition). Weiter so! **(Johannes Barre)**

Ich habe zwei Fragen zu Eurer CD:

1. Mit welchem Programm hat Ihr das Magazinprogramm erstellt?
2. Beim Blue-Box-Effekt der Leserbriefe wird ein blauer Hintergrund benötigt. Ist dies ein ganz spezieller Farbton beziehungsweise Stoff? Wo ist so etwas zu beziehen? **(Gert Asmus)**

Henrik bedankt sich für die lobenden Worte – Rom wurde auch nicht an einem Tag erbaut, und da er mit den Briefen ohne Anleitung ins kalte Wasser geworfen wurde, hat es anfänglich sicher den einen oder anderen Hänger gegeben. Mit jeder neuen Ausgabe wächst allerdings seine Routine, so daß er mehr Zeit in Spezialeffekte stecken kann. Das Drehbuch wird in einem kollektiven Brainstorming stets vom ganzen Team produziert, in diesem Monat sind auch wieder die beliebten Outtakes dabei. Das Magazin-Programm ist selbstgestrickt, die Wand im Multimediaraum haben wir mit handelsüblicher blauer Abtönfarbe gestrichen. Adobe Premiere, unsere Videoschnittsoftware, kann jeden Farbton ausblenden.

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre DMV-Versandabteilung

Bischoff & Partner

O. Bischoff & Th. Lademann GbR
Dresdener Straße 3 • 15232 Frankfurt/Oder
Tel.: 03 35/52 55 43 • BTX: BISCHOFF#

CD–ROM • CD-ROM • CD–ROM • CD-ROM

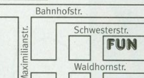
AH-64D Longbow 2	DV	78 DM	Extreme Assault	DV	73 DM	Nemesis	DV	74 DM
AHX-1 (Viper)	DA	76 DM*	F 1 Racing (UB1 Soft)	DV	71 DM*	NHL Hockey 98	DV	78 DM
Akte Europa	DV	81 DN	FIFA Soccer 98	DV	78 DM*	Panzer General 3D	DV	74 DM
Armored Fist 2	DV	77 DM	Gold Games 2 II24			Privateer 2 –		
ATF98-Fighter			CD's!!	DV	44 DM	The Darkening	DV	82 DM
Anthology	DV	78 DM*	i F-22 Raptor	DV	84 DM	QUEEN – The Eye	DV	80 DM*
Atlantis	DV	80 DM	Industriegigant	DV	75 DM	Resident Evil	DA	74 DM
Baphomets Fluch 2	DV	72 DM	Intern Rally-Champion-			Shadows of the		
Battle Isle 4 –			chip	DV	76 DM	Empire	DA	72 DM
Incubation	DV	74 DM	Jedi Knight – D..k F...s 2	DA	78 DM	Sid Meier – Gettysburg	DV	78 DM
Comanche 3.0	DV	78 DM	Lands of Lore 2	DV	72 DM	Star Trek Generation	DV	73 DM
Dark Reign	DV	83 DM	Levjathan	DV	73 DM	Total Annihilation	DV	79 DM
Demonworld	DV	72 DM	NBA Live 98	DV	78 DM*	Wing Commander IV	DV	55 DM
Diablo	DA	80 DM	Need for Speed 2			WC 5 – Prophecy	DV	78 DM*
Dreams	DV	79 DM	Spce. Ed.	DV	78 DM	X-Wing vs. TieFighter	DA	75 DM

Lieferung: Nachnahme 10 DM+NN; Vorkasse 7 DM (nur Euroscheck)
Frei Haus 5 DM (nur Raum Frankfurt/Oder)
Mit „*" gekennzeichnete Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Preisliste kostenlos, Ladenpreise können abweichen; Preisänderungen vorbehalten

FUN Spiele Center Memmingen

Top-Angebote:

Monkey Island 3	DM 89,90
Incubation	DM 79,90
Lands of Lore 3	DM 79,90
Diamond Monster (o.Sp.)	DM 309,–
Tomb Raider II	DM 84,90



Schwesterstr. 20 · MM · Fon [08331] 47026

Riesenauswahl an PSX und PC/CD-Rom-Spielen

3 x GRATIS!

SEX-CD-ROM & Multi-Media- & Erotik-Katalog



Gleich anfordern!
Tel. 0461/5040662
Fax. 0461/5040120
ORION 24933 Flensburg

...immer ganz nah:
über 80 ORION Fachgeschäfte!
Lieferung auch nach A und CH.

3 x GRATIS-Gutschein

JA, schicken Sie mir umgehend meine heiße **Sex-CD-ROM + Multi-Media- + Erotik-Katalog** zu. **Garantiert kostenlos und unverbindlich.**

Nr. **78 0243**

Name und Vorname

Straße und Hausnummer

PLZ Wohnort

Ich bin damit einverstanden, auch von anderen Firmen Informationsmaterial zu erhalten.

Geburtsdatum Unterschrift **PP 12**

ORION · 24933 Flensburg
Internet · http://www.orion.de · Jede Menge Fun!
T-Online · *CLUBORION# oder *ORION#

Kleinanzeigen

Biete Software

MAGIC – Computer & Spiele
Breitenfeldstr. 46 – 91126 Schwabach
Tel: 09 11/6 32 02 41 Fax 09 11/6 32 78 95
Spiele noch günstiger, da ab 2'ter Lieferung per Rechnung! Preisliste kostenlos!
Jetzt noch günstiger durch Versandaufrechnung G

Die Chance für alle ...
Wir verkaufen für Sie
Ihre ausgedienten PC-Spiele und Programme, natürlich auch alle Konsolenspiele
Testen Sie uns:
Kostenlose Infoliste unter
0 63 21/1 25 94 G

Bitte senden Sie den Anzeigentext an folgende Anschrift:
DMV Verlag
Kleinanzeige PCP
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen
oder per
FAX: 0 89/9 91 15-3 77

Verschiedenes

Komplettlösungen mit Plänen für fast alle Spiele: Lothar Köpfer, Schliefeweg 6, 79872 Bernau
Tel./FAX 0 76 75/2 98 G

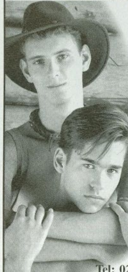
Prof. Prog-Team sucht gute Grafiker für ambitioniertes Jump'n Run Spiel.
0 20 41/2 87 29 – Stefan Marcinek. G

Biete Spiele

Softwareversand N. Risse, Hauptstr. 36, 04895 Martinskirchen,
z.B.: Dark Reign (DV) nur 77,80 DM!!
ACHTUNG! Große Weihnachtsaktion, näh. u. 03 53 42/7 24 28 (tägl. ab 18.30 Uhr)
Versand auf Rechnung!!! G

Suchst du gute Spiele?
Komm zu uns!
PC-CD-ROM,
Nintendo 64, Sony Playstation
z.B.: Dark Colony, Demonworld
je 69,95 DM
Softwareversand H&M, Platanenweg 4
66773 Schwalbach, Tel. 0 68 34/5 57 55
Fax: 0 68 34/5 57 66 G

Software & Video für Schwule



Wir führen ein umfangreiches Angebot an CD-ROM und VHS-Videos. Fordern Sie doch einfach unseren Prospekt an:

- **kostenlos**
- **unverbindlich**
- **diskret**

www.mediacube.de/queer

Axel Kremer Software
Hymgasse 13d, 41460 Neuss
Tel: 02131-911317 Fax: 911318

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

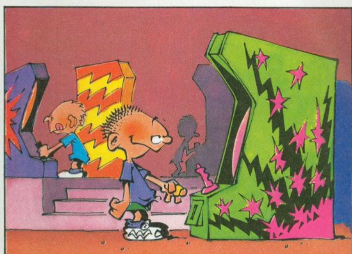
Ihre DMV-Versandabteilung

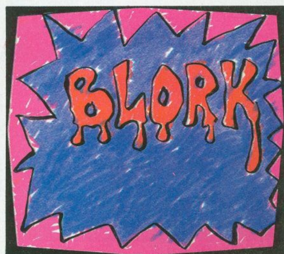
Exklusiv bei PC Player:

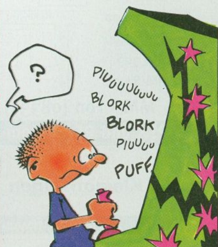


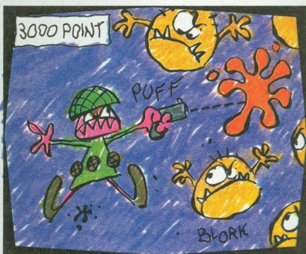
KID PADDLE





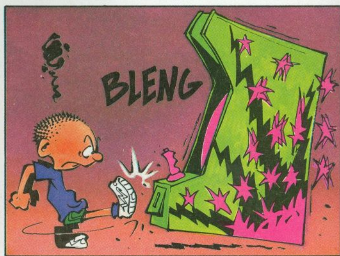
















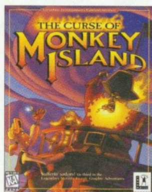


ÜBERRASCHUNGSGAST

Jubiläum: Mit der 1/98 ist es genau fünf Jahre her, daß Boris Schneider und Heinrich Lenhardt die PC Player aus der Taufe hoben. Ein paar Jahre zuvor hatten sie gemeinsam die PowerPlay begründet. Da beide Hefte heute unter einem Verlagsdach vereint sind, brauchten wir dringend Verstärkung für die Chefredaktion. Und siehe da (Trommelwirbel, Tusch), wir haben ihn wieder: Pünktlich zum Jubiläum übernimmt Heinrich wieder die Führung der PC Player, während sich Ralf ab sofort verstärkt um die PowerPlay kümmern wird. Heini bringt auch gleich ein paar neue Ideen und sogar neue Kollegen mit. Sie dürfen also gespannt sein.



Passend zum Jubiläum wird die Ausgabe natürlich mit einigen Überraschungen aufwarten: Besondere Artikel, besonders dickes Heft, eine besondere Jubiläums-CD und einige besondere Neuerungen warten ab dem 3. Dezember am Kiosk auf Sie.



AFFIGES ABENTEUER

Das wird ein Fest: Die Freunde von Guybrush Threepwood dürfen noch zu Weihnachten auf die Affeninsel zurückkehren: Der dritte Teil von Monkey Island namens »The Curse of Monkey Island« stehe kurz vor seiner Veröffentlichung, berichteten unsere US-Spione. Damit können wir schon in der nächsten Ausgabe in das heißersehnte Lucas-Adventure eintauchen.



RAUMSCHLACHT

Weniger filmisch und mehr spielerisch werde das nächste Wing Commander ausfallen, versprachen die Origin-Macher bei einem Redaktionsbesuch. Falls der ebenfalls versprochene Erscheinungstermin eingehalten wird, können Sie sich in der nächsten Ausgabe überzeugen, ob »Wing Commander: Prophecy« mit spektakulären Schlachtszenen und überzeugenden Flugmanövern begeistern kann.

OHNE GEWEHR

Würden Sie sich unbewaffnet in ein 3D-Dungeon begeben? Abenteurer »Max Montezuma« wagt es im nächsten Monat. Mit Geschick und Köpfchen, mit Faustschlägen und Fußtritten und vor allem mit Ihrer Hilfe arbeitet er sich durch eine fallenreiche Maya-Pyramide.



SCHACHMATT

Sogar Schachspiele fallen der Verspätungsorgie der Branche zum Opfer. Deshalb mußten wir unseren zweiten Teil des Schwerpunktes auf die nächste Ausgabe verlegen. Bis dahin können wir hoffentlich alle Neuerscheinungen der Wintersaison begutachten.

PC PLAYER

1/98

VORSCHAU

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

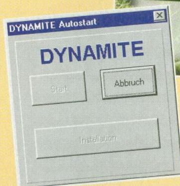
PC PLAYER 1/98 erscheint am 3. Dezember*

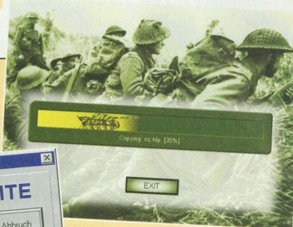
Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

[fINAL3]

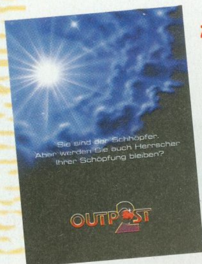
UND WAS MACHE ICH JETZT?

Schon beim Installieren unserer Testmuster kommt allmonatlich Frohsinn und Heiterkeit auf. »Dynamite« überraschte uns mit einem Autostart-Menü der besonderen Art – bis zur nächsten Ausgabe sollten wir die Installationsprobleme gelöst haben.
Sehr schön auch die Preview-Version von »Close Combat 2: Die Brücke von Arnheim«: Mausklicks werden hier mit Gewehrschuß- und Granateinschlagsgeräuschen belohnt, und im Installationsfortschrittsbalken fährt ein zünftiger Panzer nach rechts. Heißa, stellen Sie sich das mal für andere Genres vor: Schreie von getöteten Monstern oder ein nettes Adventure-»Das geht so nicht« lockern garantiert jede noch so langwierige Installation auf. (ra)





Spannende Abenteuer beim Installieren oder: Was Sie nicht in unseren Tests lesen.

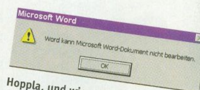


Wie konnte das passieren? Es waren doch Sppezialisten am Werk.

Zweiter Versuch

Und dann war da noch »Outpost 2«, das viele, wenn nicht sogar alle Fehler des Vorgängers wieder gutmachen wollte.
Ob das gelungen ist, lesen Sie in Manfreds Test auf Seite 186 - wir haben angesichts der aufwendigen Vierfarb-Hochglanz-Pressemitteilung da so unsere Zweifel. (ra)

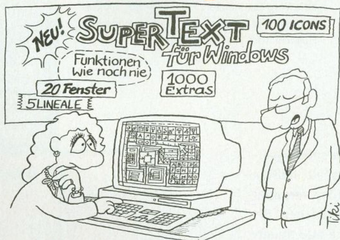
Die Tickets, bitte!



Hoppla, und wie soll ich meinen Text jetzt öffnen?

Es ist ja nicht so, daß wir unsere Artikel freiwillig zu spät abgeben würden. Davon einmal abgesehen, daß sowieso alle Beiträge lange vor dem Abgabetermin fertig sind, machen manchmal die Textverarbeitungsprogramme leichten Ärger. Die Ursache? Vielleicht gibt es ja eine Textverarbeitungsgewerkschaft, die nur eine begrenzte Anzahl von Dokumenten pro Tag zuläßt ... (ra)

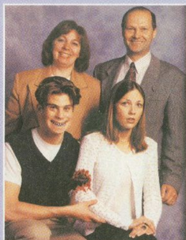
tikis MS-SpielDOSe



»Wenn Sie unbedingt etwas schreiben wollen, müssen Sie halt einen zweiten Bildschirm anschließen.«

Die Anzeige des Monats

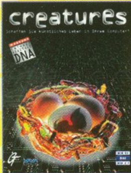
In diesem Monat fiel uns die Wahl nicht schwer – Gewinner ist die Gameshark-Anzeige für ein Videospiel-Cheatgerät. Neben diesem Foto gab es einen Brief zu lesen, den die Mutter verfaßt hat. Hier die Übersetzung: »Hallo, ich wollte Euch nur wissen lassen, wie wild es bei uns mit den Kindern zugeht. Andy hat ein neues Gerät gekauft, mit dem er seine Spiele verbessern kann – als wären die nicht schon gut genug. Seitdem redet er ohne Pause über die Charaktere, denen er begegnet, und murmelt etwas von völliger Beherrschung. Er sagt, das Gerät hilft ihm, alles mögliche zu finden. Er glaubt, daß er unbesiegbar ist, daß er alles machen kann, was er will. Na, typisch Junge halt. Zum Glück haben wir noch unsere Tochter Colleen ...« (ra)



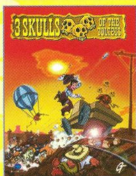
Sehen Sie genau hin – finden Sie den Fehler?

GT Interactive
Expect the unexpected:

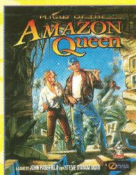
PC Power: 90%



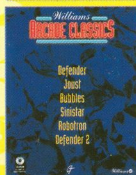
PC Games: 80%



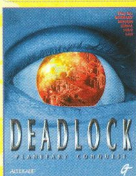
PC Joker: 74%



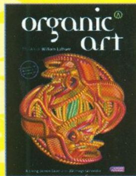
PC Games: 60%



PC Action: 81%



PC Player: * * * * *



Replay: Spiele, für die man nicht bluten muß.

Du wirst Deinen Augen nicht trauen. Du wirst Deiner Erfahrung nicht trauen. Du wirst Deinen Verkäufer umarmen: Denn ab sofort führt er replay, die brandneue und unschlagbar günstige Budget-Line von GT Interactive. Und das bedeutet: Du bekommst unsere besten Spiele zu noch besseren Preisen. Halt also Ausschau nach den Games mit der blau-gelben Hülle – alles Weitere ergibt sich von selbst.

replay™

UNSERE BESTEN SPIELE IN IHRER ORIGINAL-VERPACKUNG